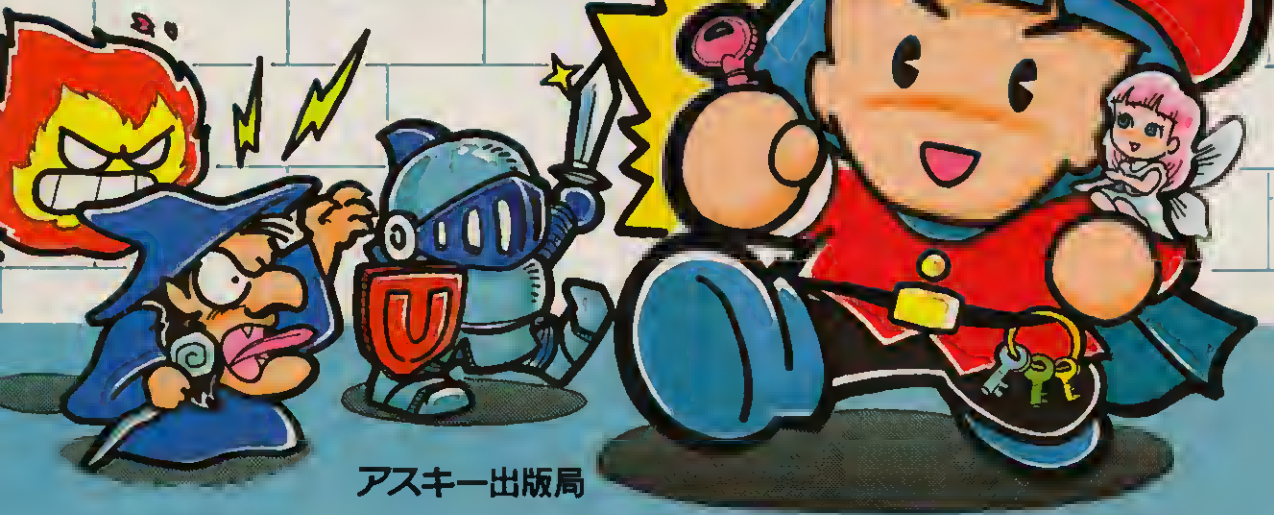


Castle EXCELLENT

スーパーヒントブック

セガマークII / NEC PC-6001mkIIにも使えるよ!!

MSX
POCKET BANK



アスキー出版局



ISBN4-87148-035-6 C3055 ¥480E

定価480円

Castle

EXCELLENT

スーパーヒントブック

アスキー出版局



CONTENTS

1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010
901	902	903	904	905	906	907	908	909	910
801	802	803	804	805	806	807	808	809	810
701	702	703	704	705	706	707	708	709	710
601	602	603	604	605	606	607	608	609	610
501	502	503	504	505	506	507	508	509	510
401	402	403	404	405	406	407	408	409	410
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310
201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
101	102	103	104	105					

56ページ

82ページ

66ページ

70ページ

48ページ

40ページ

32ページ

12ページ

22ページ



むかし、マルガリータ姫という、
それはそれは美しい姫がいた。
姫は姿だけでなくその美声も
遠くの国に知れ渡っていた。
ところがある日、
魔王メフィストに捕まり
グロッケン城に閉じ込められた。
魔王は自分の歌人形にするつもりだ。

各部屋をクリアするためのポイントを
3方面から10点満点で度数表示してあり
ます。内容は以下の通りです。

◆アクション度

タイミングのキワドキを表わします。

◆パズル度

パズル要素の難易度です。

◆セーブ度

ゲーム中にセーブをしたほうが良いと
いうおススメの度合いです。

※いずれの度数も増えるほど、よりキ
ワドキ、難しくなります。

このことを知ったラファエル王子は、
姫を助けるために
この国にやって来た。
彼は背が低く、気も弱いが、
全身の勇気をふるい起こし、
魔王の城にいどむのだ。
城の中はまるで迷路。
いろんな色のトビラがあり、
トビラと同じ色のカギがないと、
トビラは開かない。
しかも魔王の手下達が
いろんなワナをしかけて
まちぶせているのだ。
負けるなラファエル！
姫を助けるのだ。





ラファエル王子 まだ、12才になったばかりだが、勇気と正義感は父譲り、捕らわれたマルガリータ姫とは子供のころ一緒に暮らしていた友達どうし。武器は使えないが、機敏な上彼のジャンプ力にはカンガルーも目をまるくしちゃうぜ。



マルガリータ姫 姫は音楽にひいてた才能を持ち、その歌声はのちの世まで伝説となり語り継がれたほど。いまは、姫を独り占めしようとくわだてた魔王メフィストにさらわれ、グロッケン城にとじこめられているのだ。キャワイソーだな。



森の妖精 魔王によってグロッケン城に捕らわれている妖精。その昔は、グロッケンの森で平和に暮らしていた。マルガリータ姫を助けようと城の中に入り、秘密の鍵を隠したため、魔王に捕らわれてしまった。



騎士 魔王の手下その一。決してツルハシを持って歩き回るロボットではない。剣と盾を持って、近づいてくる王子を攻撃する。ただ、あまり注意力的なタイプではないので、すぐ後ろについて行っても気づかれることはない。



魔女 魔王の手下その二。とんがり帽子にローブを着込み、杖を持って歩く姿はなかなかのもんだ。騎士とは違って、城の中のエレベータや空飛ぶプロック、ベルトコンベアなどに乗ることもあるので、注意しよう。



司教 小脇に聖書を抱え、ヒョコヒョコ歩きまわる司教様。どうも魔王にだきこまれた悪徳司教のようだ。うっかり近づくと、持っている聖書でボカリと殴られると評判だ。気を付けよう悪い司教と強いネコ！いや戦士だった。



戦士 ネコではない。猫ではない。だんじてねこではない。我こそは、バイキングの戦士であるぞ。魔王に忠誠を誓っていろいろこのグロッケン城に住みついている。バイキングヘルメットと白く長い髭がこの戦士の特徴だ。



食獣植物 魔王にも変な趣味があり、その一つがこのマンドラゴラなる植物鑑賞だそう。この植物は花卉で人を捉えて食でてしまうという恐ろしいもの。花卉を閉じている間は眠っているので、ソツと飛び越そう。



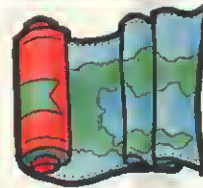
炎 魔王が地獄から呼びだしたケルベロス火山の炎。かなりしつこい性格で王子の後を追っかけてくる。その上、空を飛べるので、まったくもって嫌らしい。この城の中でもっとも危険なので注意しよう。



魔王メフィスト 正体不明の伝説の魔法使い。一説によると、このゲームを発売したプログラマー氏自身らしい。どこかで出会ったらみんなで石を投げよう。都内、いや国内に7つも城を持ち、遊び歩いているそうだ。



鍵 鍵の色は赤、青、紫、緑、水色、黄色の6色。赤い鍵は赤い扉を、青い鍵は青い扉を開けることができる。特に赤い鍵と青い鍵はとっても大切なので手に入れるのも一苦労だ。ガンバッテさがそうぜ！



地図 魔法の地図。この地図を手に入れたらラファエル王子が今どこにいるのか、どの部屋を通過して来たのか一目瞭然。でも、この地図は1つしかないんだ。どこにあるかわかるか？バカもの。そこにあるじゃろが。



命の水 このビンの中には、魔法の水が詰められている。ビン1本分の水で王子の命がひとつ増えるそうだ。命は多いに越したことはないが無理は禁物。あまり欲張って、取りにくいピンを取ろうとし、死んじゃイケンからね。



エア・ボンベ この城にはいたるところにプール、いや池がある。この池の中を移動するために、備えられているエア・ボンベだ。ただし、ボンベの空気がなくなれば窒息するのであきらまず、必要最小限しかないので大事に使おう。



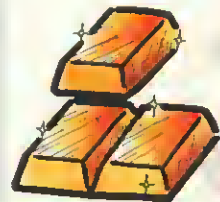
チェリー 普通のさくらんぼではない。魔法がかけられている不思議なチェリーだ。ひとたび口に入れば、すべてのトビラが開くそうだ。しかし、キャッスル・エクスセントでは絶対に取れない所にある。意地が悪いんだから、モ一。



指輪 魔王があちこちの国から、略奪した指輪。その美しさといったら、マルガリータ姫も……いや、姫のほうギャツパ、美しいかな。この指輪を1つ取ることに400点の得点が得られるそう。



十字架 指輪と同じように魔王があちこちの国から略奪した十字架。ルビーやサファイヤといった宝石や、金、銀などの貴金属で作られているそう。この十字架1つ取るごとに200点の得点が得られるそう。



金塊 いわゆる金の固まり。他国との戦争に備えて隠している魔王の隠し財産だそう。ウラヤマシイ？もちろん、100%純金まちがいなしというありがたいお宝だ。金塊1つ得るごとに800点の得点が得られる。



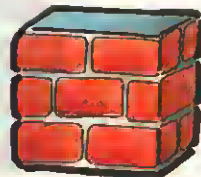
壺 いったい何が詰まっているのか？いったい誰が何の目的で城の中に置いたのだろうか。フーム！魔王のタンツボじゃないが。実は中がカラなのさそう。この壺も王子が動かすことができるので、いろいろと利用しよう。



金庫 魔王はなぜか金庫が気に入りのようだ。城のあちこちに大きな金庫が置かれている。大きなキャスターがついているので、ラファエル王子でも動かすことができる。もちろん、アイデアしだいで、台にも武器にもなるのもおなじだ。



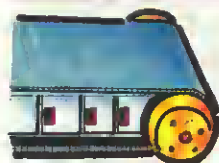
樽 この城に住む戦士や騎士の唯一の楽しみである酒のつまみ樽。金庫と同じようにラファエル王子でも動かすことができる。もちろん、アイデアしだいで、台にも武器にもなるのもおなじだ。



レンガ 城の補修用のレンガブロック。グロツケン城の職人はいいかげんな奴が多いらしく、あちこちに置きっぱなしになっている。かなり重いのさそう。このレンガも王子が動かすことができるので、いろいろと利用しよう。



ロウソク このロウソクの炎に触れるとたちどころに大火傷をして死んでしまう。このロウソク、実は芸を持っている。ぜひ芸を見たいという方は、レンガや金庫などの移動できるのでチャント後かたづけようぜ？まったく！



ベルトコンベア 道路工事によく、土を運びだすのに使っているやつだ。人でも物でもこのの上に乗ると一定方向に流される。ちょうど王子の歩く速度と同じで、流れに逆って歩くといつまでも同じ所にいることになるという。不思議なものだ！



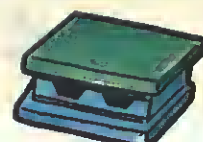
大型エレベータ いつも止まることなく上がったリ、下がったりしているエレベータ。エレベータの上でゆっくりしている天井にはさまれちゃったりするから注意するように。このエレベータの下は通り抜けるんだぞ。



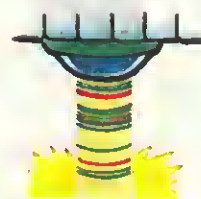
小型エレベータ 大型エレベータ同様、いつも止まることなく上がったリ、下がったりしている。ただし、このエレベータの下は通り抜けるできない。エレベータの下にスプリングがあるので、王子が通り抜けるできないのだ。



針 いじわるな魔王お気に入りの実用的なしげ。この針にはコブラの毒が塗ってあるそうで、触れるとアツというまに安らかな死が与えられる。天井からはえているやつと壁からはえているやつと2種類がある。



空飛ぶブロック 針とおなじで魔王のお気に入り。このブロックの動く速度と王子の歩く速度は同じなので、うまくブロックの上に乗り、ブロックの移動方向に歩けば空を渡るができるんだ。要するに便利な乗りものだ。



不死身光線 絶対の強さを備えた魔王が毎日利用している健康器具。定期的に不思議な光線を発する。光を浴びると不死身になるんだと。まっ、制限時間があるのでいつまでも不死身というわけにはいかないけどね。



バリア 不思議な赤と青の光線。光は波だ、光線が動いている間はバリアが作動中ですが、ウネリが止まったときバリアは停止するのでここを通り抜けることができるんだ。



ゴンドラ エレベータのように自動ではないが、手動で部屋の中を上がり下がりすることが出来る設備。ゴンドラを移動するにはコントローラと呼ばれるおもりが必要。おもりを動かさなければ乗っても落ちないストッパーつき。

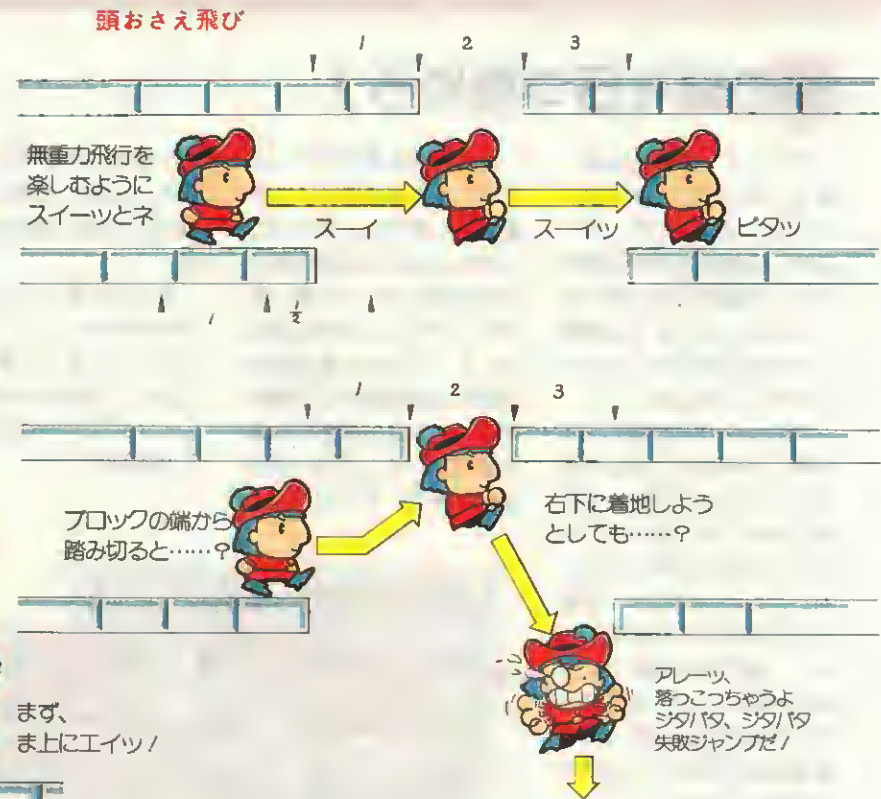
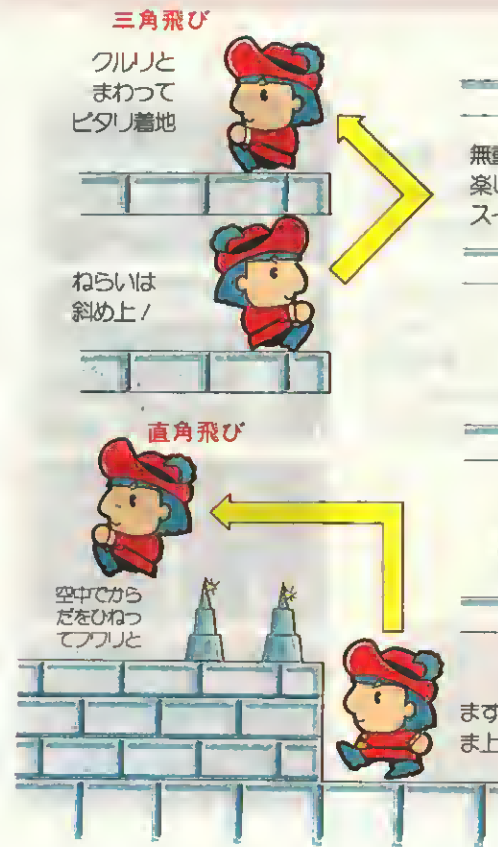
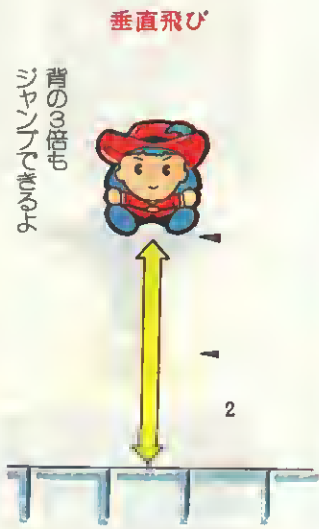
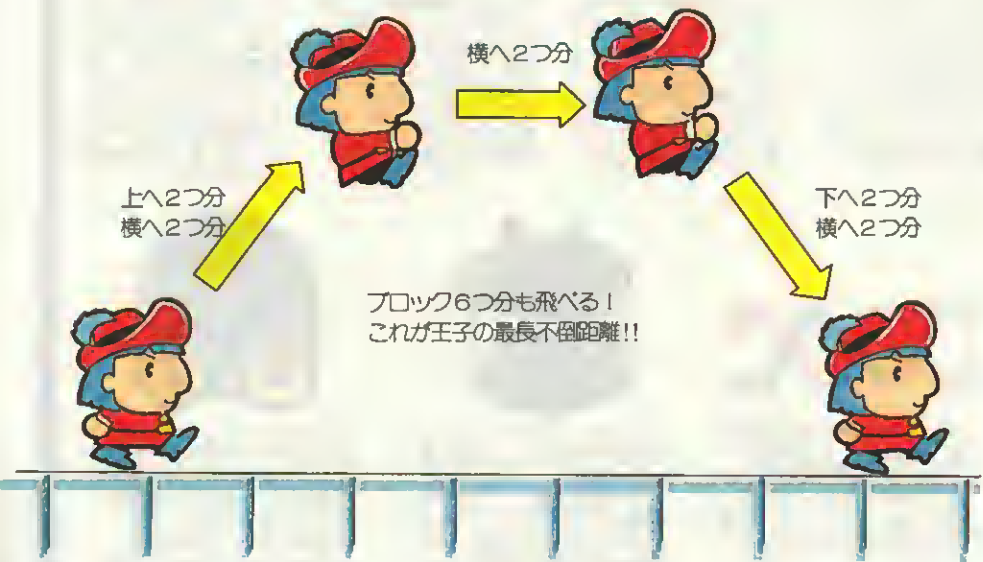


コントローラ ゴンドラを移動するためのおもり。ただし、ゴンドラを動かすにはゴンドラをついているロープを結びつけなくてはならないのだ。またキャスターつきなので、金庫や壺のように移動して積み上げることもできるんだ。

エイッ!

これが王子の
飛び方だ~い

武器を持たない、ひ弱なラファエル王子。だけど、王子には人並みはずれたジャンプ力がある。ここでジャンプ力を生かした基本的な飛び方を紹介するから、よく覚えておいてネ。



緑の鍵を5つ集めろ！

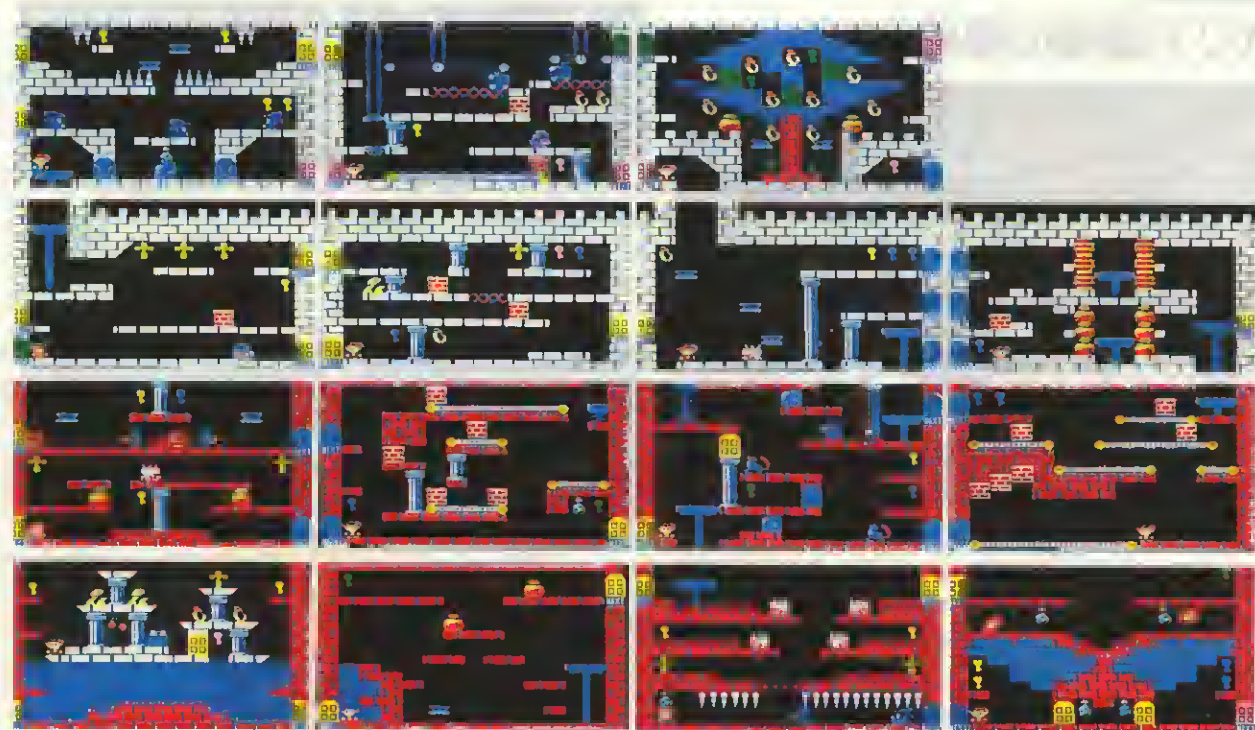
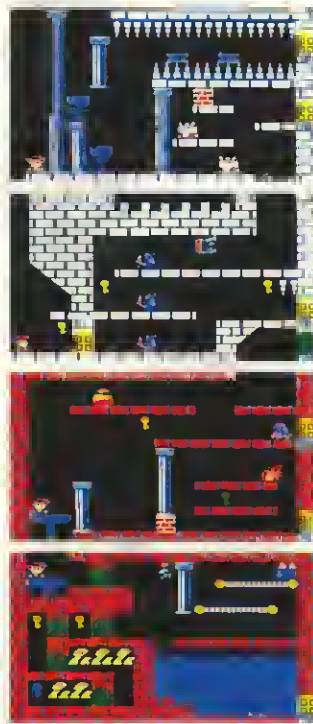
グロッケン城に入る前に覚えてほしいことがある。この城は10階立てで、1つの階に10部屋あるから合計で100部屋あるのは知っているよね。じつは100部屋はさらに9個のブロックに分かれているんだ。

ブロックの中では王子は自由に動き回ることができるけど、つぎのブロックに進むためには、あることをしなければならないんだ。あることというのは、妖精を助け出すことも知れないし、紫の鍵を取ることも知れない。今いるブロックで何をすべきかを、いつも頭の中で考えていなければならないんだ。

それじゃあ第1ブロックでは、何をすればいいかを教えてしまおう。第1ブロックの出口は105号の青いトビラなんだ。でも青い鍵は101号にひとつあるだけ。そして、この青い鍵を取るためには緑の鍵が5つ必要だ。つまり緑の鍵を5つ集めるのが、このブロックの目的なんだ。それじゃあ、

401	402	403	404	
301	302	303	304	305
201	202	203	204	205
101	102	103	104	105

緑の鍵のある部屋の番号を教えちゃおう。201号、203号、204号、103号、105号の5つだよ。それから第1ブロックに出た仕掛けは、うしろのブロックで、もっと複雑な形になって登場するから、よく、マスターしておくことが必要だ。



バリア登場の部屋



部屋の中央で二ヨロ二ヨロ動いているのがバリア。このバリアがくせものなんだ。バリアが動いているときは、ただの壁と同じなんだけど、バリア

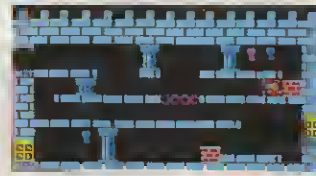
が止まるとラファエル王子は通り抜けてしまう。この仕掛けはこのあと、いっぱい出てくるから、ここで完全にマスターしておこう。



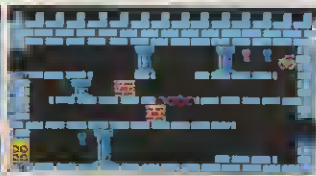
左上から入ってレンガを右に押ししてみよう。ちょっと押すとレンガがバリアの上にくる。そのまま押し続けて王子もバリアの上に。



しばらくしてバリアが止まると、おやおや王子だけが落ちこちてしまった。ついでに宝を全部いただきちゃおう。



ただし、紫と水色の鍵を取ろうとして、レンガを壁に押しつけてしまったら、鍵を取ることができなくなってしまう。



鍵を取るためには右から入ってこないとだめなようだ。つまりバリアによって、迷路が交差しているということなんだ。

入ったとたん大変だの部屋

この部屋に入るやいなや、ベルトコンベアの上をレンガが左に流れてくる。そのままボーッとしていると、レンガが通路のふたをして、部屋の右

側に進めなくなってしまう。こんなときはいちど左の部屋にもどるといいんだ。部屋の上半分はいまは関係がない。あとで通ることになるけどね。



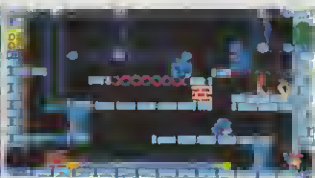
部屋に入ったらいそいでジャンプ！ベルトコンベアの上を流れてくるレンガを飛び越える。こわがらずに勇気をもって飛ぼう。



黄色の鍵と紫の鍵を取る。ベルトコンベアに逆らって進むときは、ジャンプをするといい。天井にあたって足だけあげて前に進むぞ。



つぎは中段の司教を飛び越す。写真の位置でベルトコンベアの逆方向に向かって歩き続け、司教が左端にきた瞬間にジャンプするんだ。



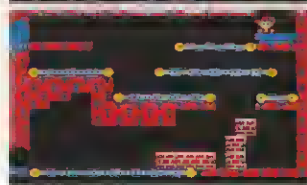
司教が近づいてきた瞬間に上の穴に向かってジャンプ。空中でがんばっている間に、司教は左に進むはず。これであとは脱出だ。

レンガだ飛び越せの部屋



部屋に入るとレンガが3つ落ちてくる。しかもベルトコンベアにのったレンガがやつぱり3つ落ちてくる。「あーわけがわからん。いったいなに

せーちゆうんだ」と怒るまえにちよつと考えてみよう。脱出は？ そう上だね。上に登るには？ レンガを3つ積み。これが答えさ。



落ちてくるレンガの下をくぐりぬけ、おいそぎで写真の位置にくる。ベルトコンベアがあるからラクチンだね。

落ちてきたレンガを左に押す。押したら次のレンガがその上に落ちてくるだろう。このレンガの左側に回り込み、右に半分押す。

そのままのっている最後のレンガが半分押したレンガの上に落ちてくる。ここまでは、す速く動いてね。

こうしてレンガが3つ重なったら、いよいよ上に脱出だ。右上も左上も、どっちも通る必要があるけど、どっちからでもいいよ。

緑の鍵がとれないよ一の部屋

この部屋の真中にある緑の鍵。そう、この鍵が第1ブロックからの脱出には絶対必要な鍵なんだ。でもどうやって取るか？ うーむ上のふたつの金

庫がどうもあやしい。でもこの金庫を使うためには柱の左を落ちてこなくては…。どうも305号からくる必要があるようだね。



まず305号の左中段のトビラから脱出する。そのためには、それぞれのトビラやエレベータから入ってタルと壺を全部つぶすんだ。

レンガを左にずらし、グルリと回って水色のトビラから脱出。これで204号の金庫の右側に出てくるわけさ。

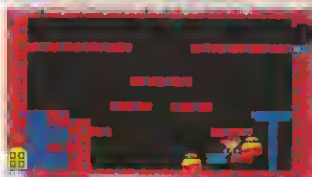
まず、ふたつの金庫を写真の位置に動かす。このときに騎士をつぶすこと。これで黄色いトビラを開けることができるね。

あとは下の金庫をひとつ右に出し、その上にもうひとつ金庫を落とすんだ。これで緑の鍵がひとつ増えた。

えーそんなインチキだの部屋

さて出ました緑の鍵が、ワーイ。ワーイ。と喜んで出てしまった人はベケ。よく左下を見てほしい。そう、地下水がたまっているね。で

もこの部屋には空気タンクがない。つまり王子は水中のトビウから出てくるわけだ。そこでさらに考えよう。「右の壺をつぶさなければ」とね。



緑の鍵をとったら、左の壺を床まで落とす。このときかならず空飛ぶブロックの左側に落とさなければいけないんだ。

そしてこの壺をちょっとずつ右に押してみる。「ワー！ ブロックと壺がぶつかる！」でも大丈夫。ぶつかったブロックは反対にもどるだけだからね。

そしてこの壺をどんどん右に押していく。でも完全にブロックを止めちゃだめなんだ。ちょうど半歩のところまで押す。これがポイントさ。

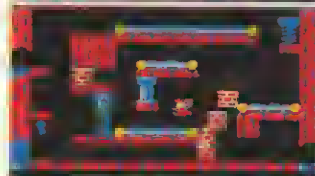
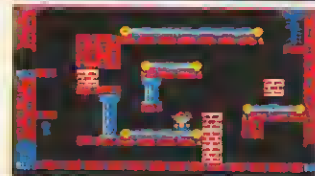
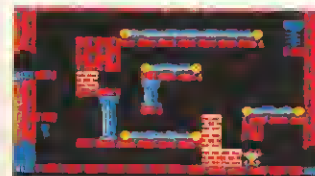
この壺とブロックで作った台に、このりの壺を落として。エレベータではさんでつぶす。これで左から出てきて右の部屋に進めるぞ。

レンガだ飛び越せパート2



この部屋も上と下でふたつの意味をもっている部屋だ。左上から入ってきた場合は右上に脱出。これはかんたんだね。さて、ここでは右下から左下

への脱出方法について説明しよう。この部屋も王子が入るとすぐにレンガが落ちてくる。基本的には205号のテクニクとおなじことさ。



まず右下の緑の鍵と命の水を取ろう。取った後はよくレンガの動きを観察する。もうわかったね。レンガは四段積み上げる必要があるんだ。

部屋に入るとジャンプしてレンガふたつを飛び越える。つぎにベルトコンベアの上を流れてくるレンガの左側に回り込む。

回り込んだレンガを半歩だけ右に押す。半歩押したらすぐに左にジャンプ。押したままじっとしていると王子がベルトコンベアに流されてレンガを落としてしまうぞ。

半歩押したレンガの上に最後のレンガが落ちてきて、ハイみごとにレンガ四段積みのできあがり。あとは左に脱出だ。

命はほしいが炎は怖い部屋

この部屋も上と下で2分割されている部屋だ。下の紫のトビラを開ければ、右の部屋はもう第2ブロックなんだけど、まずは左下の青いトビラの鍵

が先決だ。ところでこの部屋の命の水。これは欲しいんだけど、取ってしまうと炎がでてくる。腕に自信のある方だけ挑戦してね。



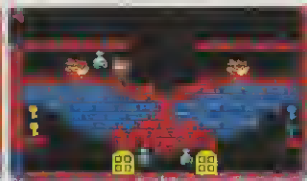
右でも左でもどっちでもいいから命の水の隣に立つ。ここで王子に小さなジャンプをくりかえさせよう。



炎が王子につられて上下する。このタイミングをよく見ておくこと。

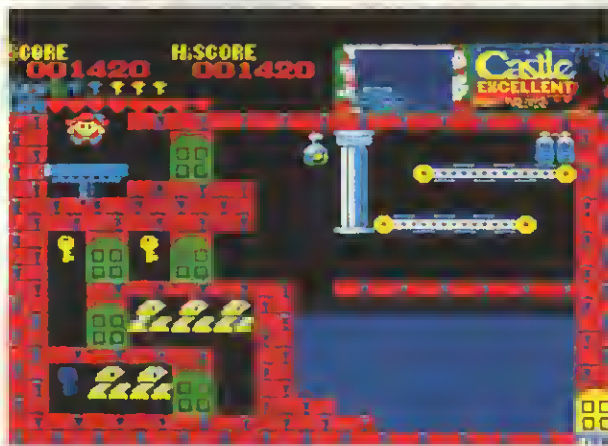


炎が上にいった瞬間に命の水を取り反対側にジャンプして逃げ出す。真中のくぼみに隠れると炎は追いつけてこないぞ。



これと同じことを反対側の命の水で繰り返す。ただし、自由にのさばっている炎に注意してね。ふたつの炎のぶつかるタイミングを考えること。

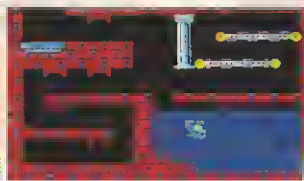
空気タンクで水をくぐれ



さて緑の鍵が5つ集まったら、いよいよ青い鍵と空気タンクを取って地下水にもぐるんだ。でも空気の量には制限がある。す早く行動しようね。



緑の鍵5つで青い鍵を取る。



空気タンクをとったら水の中へ。



おいそぎで宝を集めろ。



さあ脱出だ。



捕われの妖精を助け出せ！

第2ブロックに入ってトビラの順に進むと、209号で妖精に会うはずだ。この妖精を助け出すのが、第2ブロックの目的なんだよ。

妖精はしっかりと青いトビラで閉じ込められている。でも、王子が最初に妖精に会ったときは、水色の鍵と黄色の鍵しか持っていないはずだね。

青い鍵を取るためには、妖精の部屋にある、まだ開

けていない3つの水色のトビラを順番に回る必要があるんだ。

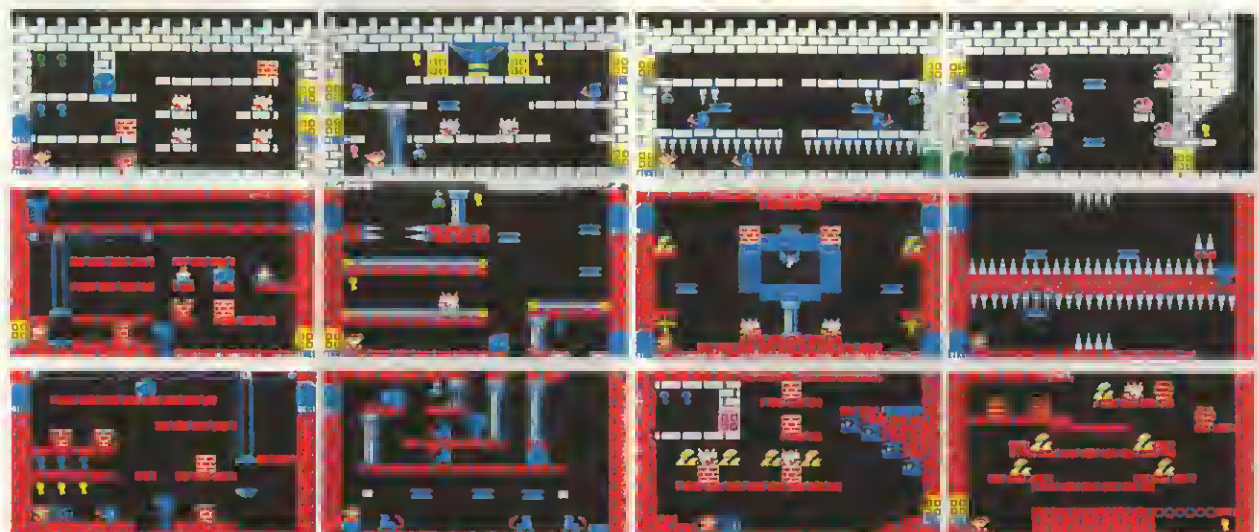
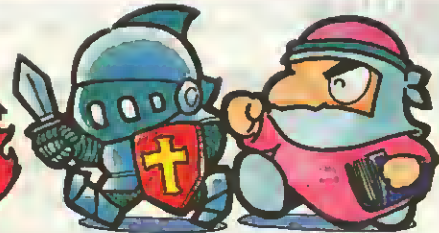
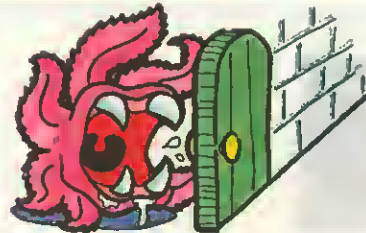
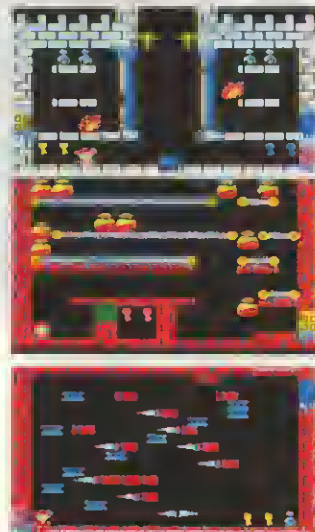
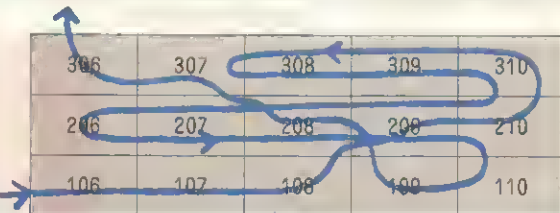
まず、右上のトビラから出て、307号の緑の鍵を取る。緑の鍵を取ったら一度妖精の部屋にもどってくるんだ。

つぎに、左上のトビラから出て、206号の紫の鍵を307号で取った緑の鍵を使って取るんだ。紫の鍵を取ったら、もう一度妖精の部屋にもどってくる。

最後に、右下のトビラから出て、109号の青い鍵を206号で取った紫の鍵を使って取るんだ。

この青い鍵のひとつで妖精を助け出し、もうひとつの青い鍵で208号のトビラを開けて、つぎのブロックに脱出だ。

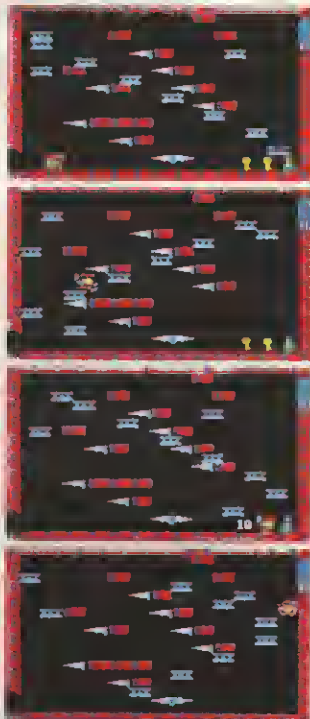
このとき、308号の紫の鍵を取り忘れちゃだめだよ。



恐怖の空飛ぶブロックの部屋

この部屋はグロッケン城の中でもっともタイミングが難しい部屋のひとつだ。とにかく針に刺されないようにしながら、空飛ぶブロックをよけ、

右下の黄色い鍵ふたつと命の水を取って、右上のトビラに脱出しなければならない。ブロックの動きをよく見るのがコツだよ。



まず、下から二段めの台に立つことを考えよう。この部屋ではここに立つのがいちばん難しいんだ。そのためには写真の位置に立って下から一段めのブロックにのろう。

のった瞬間ジャンプする。ただしジャンプしすぎてもいけないし、たりなくてもいけない。このタイミングが難しいんだ。そして、落ちながら二段めと三段めのブロックをすり抜ける。

タイミングをみて黄色い鍵と命の水を取りにいこう。もういちど下から二段めのブロックにのってもいいし、斜めに飛びおいても安全な場所におられる。

部屋のいちばん右下に移動する。よくブロックの動きを見て、まず下のブロックに飛びのる。のった瞬間につぎのブロックに乗り移る。これをトビラの高さまでくりかえして脱出だ。

ゴンドラ初登場の部屋



さて、ゴンドラとそのコントローラの初登場の部屋だね。最後には右上のトビラから脱出するんだけど、トビラを開けるためには、ゴンドラを使

ってレンガを積み上げないといけないんだ。しかも、レンガは4つしかないから、うまく積み上げないと、トビラまでとどかないよ。



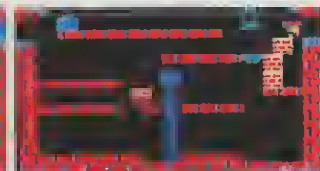
レンガを落とし、敵をつぶして鍵を取ろう。いちどに魔女と騎士の二人をつぶすこともできるけど、いったん部屋を出て、もう一回レンガを落とす方が簡単だね。



ひとつめのレンガを積み上げる。ゴンドラはコントローラを右から押すと上がり、左から押すと下がるんだ。高さを調節してレンガをのせ、持ち上げてから落とすといい。



いちばん下のレンガはエレベータにのせて、左に半分出す。このレンガがこの部屋のポイントだ。半分出したレンガの上に、左のレンガを押していくんだ。



こうしてレンガ3つ積み上げる。きっとここでレンガがたりないと思う人もいるだろう。でも最後のレンガを半分押すと、トビラを開けることができるぞ。

コントローラを動かせる部屋

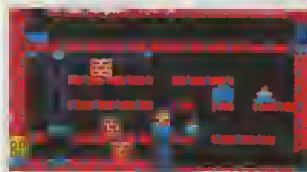


さてこのあたりから本格的なパズルの手がたえが出てきたようだ。左下の黄色いトビラから脱出したいんだけど、そのためにはゴンドラがじゃま

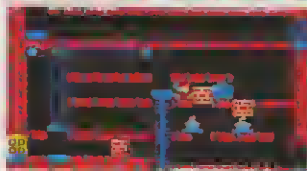
している。でもゴンドラを上げるためにはコントローラをなんとかゴンドラのロープの下に持っていかなければならぬんだ。



まず右のふたつのレンガを写真の位置に持っていこう。順番はどちらでもいいが、レンガを押しすぎないのがポイントだ。



つぎに左のローソクを落としてエレベータの上に押す。おいそぎでエレベータの左側に回り込み右半分までローソクを押し出す。



右のローソクを左に押して、その上にレンガを積む。同じように左のローソクの上にレンガをつむ。これでやっとコントローラが動かせるようになったね。

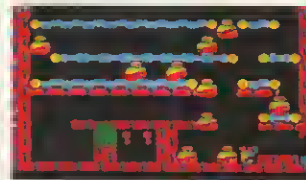


あとはゴンドラのロープまでコントローラを押していき、ゴンドラを上げる。でも、気をゆるすとエレベータにコントローラがはさまってつぶれてしまうぞ。

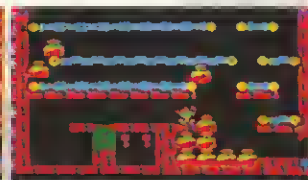
「キャー壺が、右よ左よ」

さーたいへん。部屋に入ったとたん、10個の壺がベルトコンベアに乗ってアメララレと降ってくるんだ。この中を足台にするために壺をひとつだ

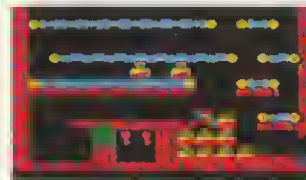
け押し、鍵を取ったあとの出口まで開けておかなければならない。まず部屋に入ったら、壺の落ちかたを覚えるといいかもしれないね。



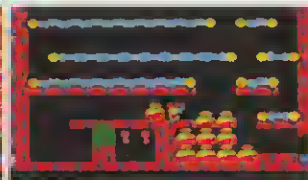
ひとつめに落ちてくる壺を奥まで押す。おいそぎでもどってきて、ふたつめの壺を写真の位置まで押す。ほんとにギリギリのタイミングだからね。



ふたつめの壺の上に立って、おなじ高さに落ちてきた壺を左の壁に押しつけ、さらに落ちてきた壺を飛び越しながら、写真の位置まで回り込む。



上へ半分飛び出している壺を右に押す。ここもタイミングに注意が必要だ。



最後に残った壺を左に押し、足台にして緑のトビラを開け、紫の鍵を取る。あとは入ってきたトビラにもどるだけ。

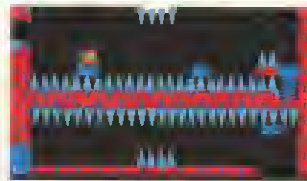


上も下も針針針の部屋

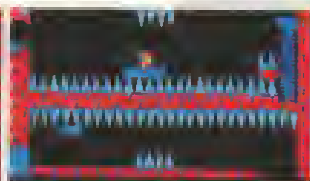


この部屋は最低でも二回通る必要がある。もし順番をまちがえると、それこそ何回通るかわからないことになる。「なんだただの針の出ている通路

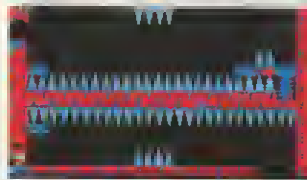
じゃないか」と思うかも知れないけど、これが意外に難しい。とにかく左上から入ったら右上に脱出。左下から入ったら右下に脱出だ。



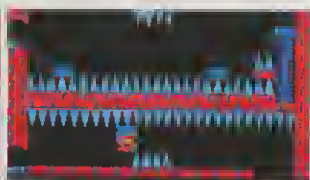
ブロックの動きに注意して飛び乗ろう。部屋に入っていくなり飛び込むと、針に突き刺さってしまうから注意が必要だ。



右のブロックに乗り移る。上にも針があるからジャンプしてはいけない。あとはエレベータにタイミングをあわせて、上の部屋に登るだけ。



左下から入ったときは、右下に落ちる。でも床からニョキニョキはえている針を飛び越すのが難しい。とにかく左上から入ったら右上に脱出。左下から入ったら右下に脱出だ。



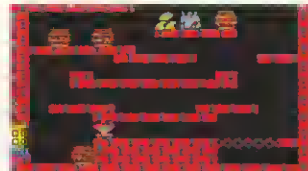
ここで空飛ぶブロック頭押さえ飛びの登場だ。ちょうどブロックと 同じ速度で歩き、ジャンプしたときにブロックに頭を押さえてもら う。これで無事脱出だね。

タルでタルタルの部屋

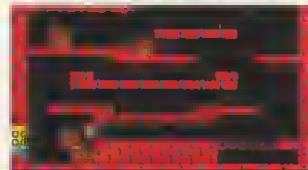


お城の一番右下の部屋。とい ってもべつに深い意味はない のだけれど、こまったことに 一度この部屋に入るとパズル を解かないと脱出不可能にな

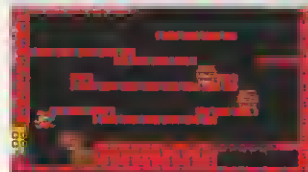
っている。もし、パズルを間違えてしまったら自殺しかない。そのためにもこの部屋に入ったらかならずセーブしよう。脱出は左下のトビウだよ。



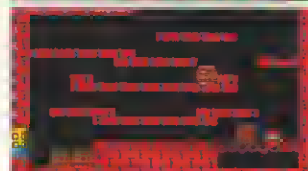
まず、黄色い鍵を取って真中の金塊を取ってしまおう。つぎに右上のタルを落として写真の位置にもってくる。



つぎに金塊を取るんだけど、取ると戦士が左に落ちてくる。これはかならずタルで押しつぶしておくこと。戦士の右にあったタルは写真の位置に。



左上のタルふたつを落とす。ひとつはバリアの上に落とすためにさっきのタルの上に立って左側に回り込むんだ。

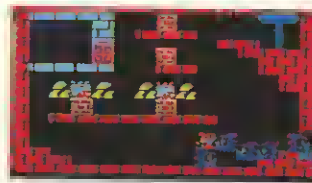


バリアの下を通過して左のタルを落とし、もういちどバリアの下を通過してタルの右に出て、左にタルを押す。これで脱出成功！

空飛ぶ魔女って怖い部屋

部屋に入ったとたん4人の魔女が降ってくる。さらに左からも魔女がくる。金塊を取れば戦士が落ちてくるし、もうたいへんな部屋なんだ。左

上の青い鍵さえ手に入れば妖精を助けることができるんだけど。まだまだレンガのパズルが待ち受けている。最後の脱出は右上のエレベーターで。



部屋に入ったらすぐに左へダッシュ！上から落ちてくる魔女と左からくる魔女の間へ決死のジャンプだ。



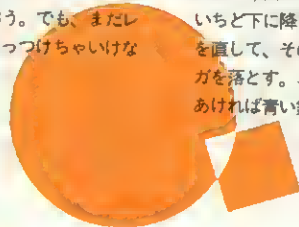
金塊を取ると戦士が落ちてくるのでいそいで床まで戦士をひきつける。戦士はジャンプするので飛び越すためには一番下の床まで引きつける必要があるよ。



右の戦士は宝をとったらレンガでつぶしてしまおう。でも、まだレンガふたつをくっつけちゃいけない。



あとは中段のレンガを落として、いちど下に降りる。レンガの位置を直して、その上に上の段のレンガを落とす。これで紫のトビラをあければ青い鍵がいた手に入る。



グロッケン城のナゾにせまる

だいたいさー、このゲームなんかおかしいと思わない？ どうも世の中の常識というものが、このゲームじゃ通じないみたい。そんなグロッケン城のおかしな世界について分析してみた。

まず、みんながビックリしちゃったのがラファエル王子のジャンプだろうね。ふつうのゲームならジャンプボタンを押したら、ピョンとジャンプしてすぐ落ちるはずだ。でもこのゲームではジャンプをすると、ピロっとゆっくり飛びあがり、しばらく空中に浮いていたかと思えば、ドローっと落ちる。そのうえ右に飛び上がってから、左を向いたり、落ちるときも、自由に方向を変えられるなんて、いったいどうなってるんだろう。

それから空飛ぶブロック。これもおかしいよね。飛んでるブロックにぶつかるって死ぬ。これはまだいいんだけど、なんで空飛ぶブロックの上を、進む方向に歩かなくてはならないの？ だいたいこのブロックはどんなしくみて空を飛んでるんだろうね。

部屋だっておかしいよ。レンガや壺を動かしてから外に出ると、もとの位置にもどっているんだから。きっとこの城の魔王がヤツがものすごいキレイズキで、ポルターガイスト式の掃除機がなんかで掃除してんだらうな。

それから中世のお城の中に、エレベーターやベルトコンベアがあるという時代錯誤。とくにエレベーターがふた部屋通じているときなんか最高におかしいよ。上がるときはいいんだけど、エレベーターの下を落ちるとまたエレベーターがある、いったいどうなってるんだらうね。

まだまだいっぱいある。人間と同じ大きさのローソクや鍵がある。指輪だってこの大きさじゃあフラフラだもんね。

以上キャスルエクセレントのアラサガシコーナーでした。



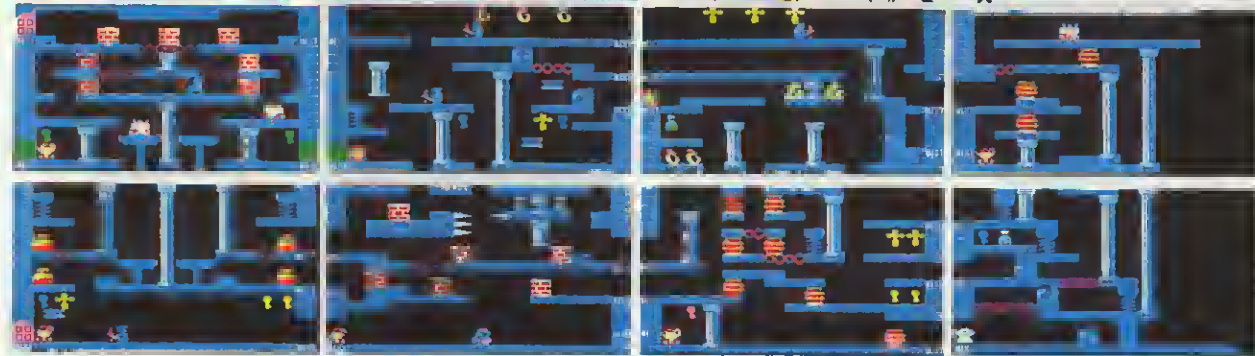
トビラのない迷路だよ

第3ブロックは、ものすごくややこしい構造をしている。とくに右側の8部屋はトビラもないのに、まるで迷宮のようになっていて、思った部屋に行くことさえできないんだ。この迷宮の部分は36ページから連続写真で解説してるからそっちを見るといい。

それから、迷宮に入る前に、かならず404号と409号の紫の鍵を取っておくこと。この鍵がないと、せっかく回った迷宮を、もう一度回ることになってしまう。

そうそう、アタマオサエトビもかならずマスターしておくこと。

			507	508	509	510
404	405	406	407	408	409	410



出口は見えているけれど部屋



左上の紫のトビラが第3ブロックの出口なんだ。でもこの部屋はとっても不思議な部屋で、左のエレベータで上がると右上に出て、右のエレベ

ータで上がると左上に出る。もうおなじみの迷路の交差があるわけなんだ。出口が見えているのに進めない。これがおもしろいのさ。



左のエレベータで上がってくる。このとき王子は右によっておくこと。戦士が落ちてきたら、その瞬間にジャンプして入れ換わろう。



上から二番目のレンガを押す。バリアと騎士のタイミングをみて左下のレンガを半分押すんだ。



レンガの反対に回り込んで、騎士が近づいた瞬間にレンガを押して、騎士をつぶす。失敗したらもう一回。



あとは道なりに右上の水色のトビラに進む。これと同じことを最後に右のエレベータでやればいいわけさ。

炎がウジャウジャの部屋

とにかく炎が手ごわい部屋だ。最初に入ってきたときは、いそいで右の部屋に逃げ込む。上から落ちてきたときに、不死身光線を浴びて鍵を取って

左の部屋に進む。最後に左からもどってきて、右の部屋に脱出。ここでは最後の左から右に通る抜ける方法を説明しよう。



左の部屋から入ってきたら、写真の位置まで進む。モタモタしている時間はないからすばやく動くこと。



写真の位置までジャンプする。落ちるときは右斜めに向かって落ちること。これがこの部屋のポイントさ。



あとはただ右に進むのみ。さっきのジャンプさえうまくできれば、炎はやってこないはずだ。



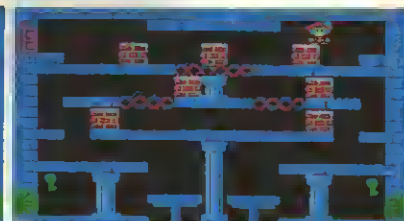
これで脱出成功。この方法を使えば、アクション度10点の部屋もただの通路とかわらなくなっただろう。

これがほんとの迷路だぜ

第3ブロックの出口に進む道
順を、連続写真で教えてしま
おう。



①左のエレベータから出発だ



②507号から508号へ



③508号から408号へ



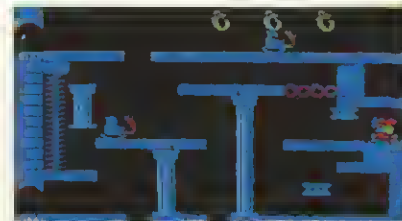
④408号から407号へ



⑤407号から507号へ



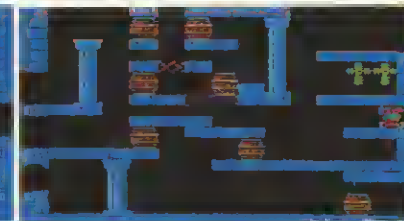
⑥507号から508号へ



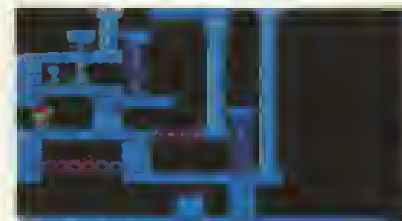
⑦頭押さえ飛びで509号へ



⑧宝を取って409号へ



⑨410号に顔だけ出して



⑩すぐに409号にもどる



⑪409号から408号へ



⑫408号から508号へ



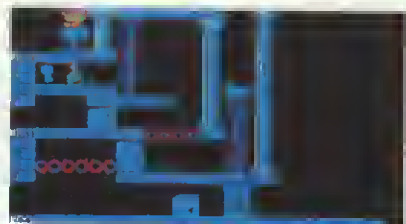
⑬508号から509号へ



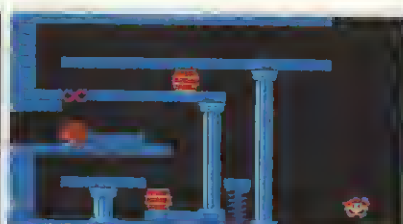
⑭509号から409号へ



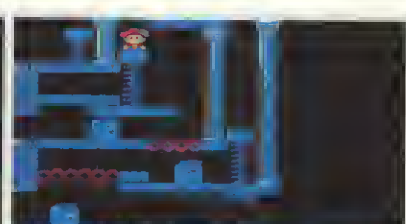
⑮409号から410号へ



⑯410号から510号へ



⑰510号から410号へ



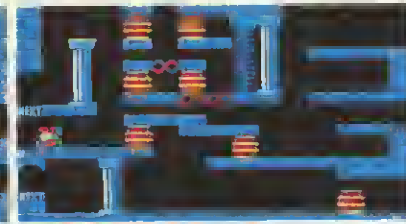
⑱410号から510号へ



⑲510号から509号へ



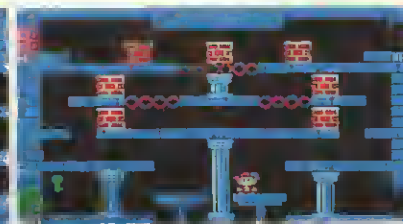
⑳509号から409号へ



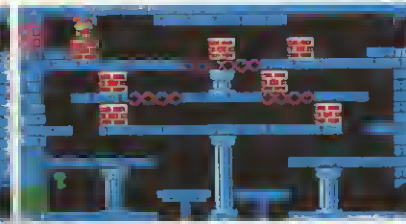
㉑409号から408号へ



㉒408号から407号へ



㉓507号に上がってきて



㉔最後に脱出

上半分を通るんだって

第4ブロックは、ほとんど一直線で、迷路としてはいままでのブロックにくらべると簡単かもしれない。

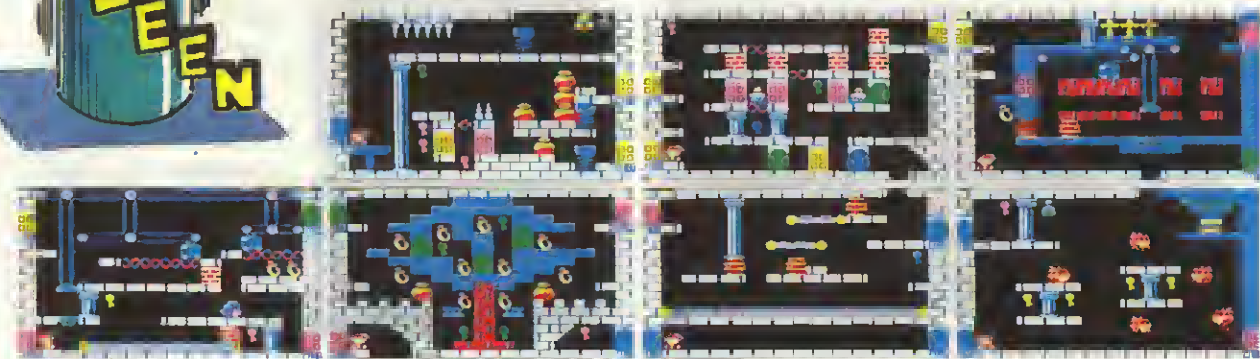
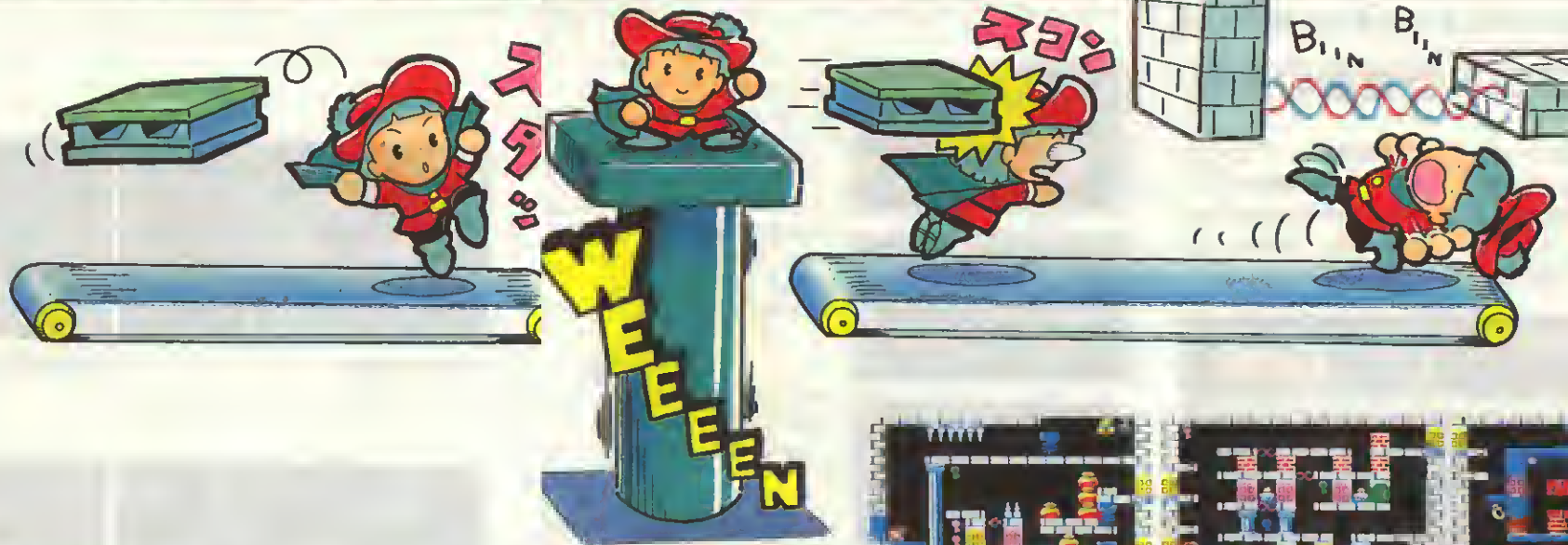
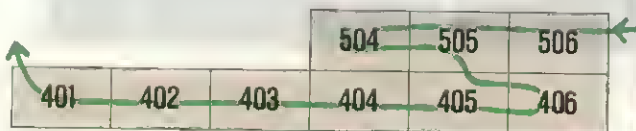
401号から404号は、第1ブロックにいる間に、下半分を通ったことがあるはずだけど、こんどは上半分を通るんだ。402号や403号の穴に落ちると第1ブロックに戻ってしまうから、注意が必要だね。

このブロックでポイントになるのは、504号と505号

のふた部屋かな。さきに505号に入るんだけど、最初は通り抜けて504号に進むんだ。

504号の紫の鍵をふたつ取って、その紫の鍵を使って505号の青い鍵を取り、さらに、この青い鍵で505号から405号に下りる。得点の低い鍵を使って得点の高い鍵を取る。これがギャツルの基本だね。

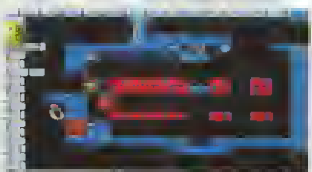
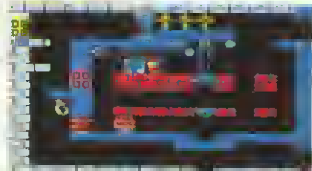
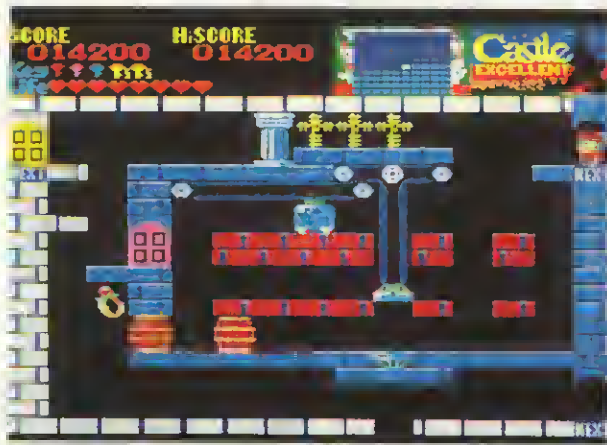
それから406号の紫の鍵を忘れないこと。



またまたゴンドラ登場の部屋

さてこの部屋は二重のつくりになっている。最後は左上の黄色いトビラから脱出するんだけど、その前にゴンドラを動かして紫色のトビラを開

ける必要がある。ゴンドラのコントローラが最初からセットされているのがせめてもの救いだけど、それがじゃまになる場合もあるんだよ。



コントローラを押して、ゴンドラを王子が通れるように持ち上げる。コントローラの反対に回り込んだらタルを通すためにおろそう。

タルを押して写真の位置まで持ってくる。こんどはタルの右側に回り込みゴンドラにタルをのせる。押しつけないよう注意してね。

タルを上げて、赤い床の中央にタルを押す。コントローラを左に落としてからタルを半分押し出すんだ。

これで脱出成功！ もし、紫色の鍵がたりない場合は下のタルを押し出して、下の部屋に落ちればいい。

壺をつぶそうの部屋



504号と505号はとても関係が深い部屋なんだ。最初に505号を通りぬけて、504号の紫の鍵と、緑の鍵を取ってから505号の青い鍵を取り、下のトビラ

から脱出する。でも、まずは504号の紫の鍵、壺をうまくつぶすのと、バリアの使い方がポイントだよ。



上の黄色いトビラから入って壺を落として、下の壺をエレベータにはさんでつぶす。ここまでは簡単だね。



下の黄色いトビラから出て、もういちど入ってくる。紫のトビラを開けて、紫の鍵をとる。これでさしひきゼロ。



こんどはバリアの上に立つんだ。「1、2、3…」と数えながら、動き出す直前にジャンプして、バリアの上に立つ。



右の3段積み壺をすべてつぶす。左の壺を落として黄色いトビラの手前に押し、紫の鍵ふたつが手に入った。

ローソクがじゃまだの部屋

青いトビラを開けて下に落ちるのがこの部屋の脱出方法だ。ちょうど青い鍵もあることだしね。でもこの鍵がなかなか取れない。504号で紫の鍵を3

つと緑の鍵を集めてから挑戦するのだけれど、どうもローソクがじゃましている。とにかくややこしい部屋なんだ。



まずは開けられるトビラを全部開け、中段の緑の鍵を取ろう。つぎに開けるのは右の緑のトビラだ。



右のレンガを落として、真中のバリアを通り抜けてもうひとつレンガを落とす。このとき下のレンガを半分右に出すこと。

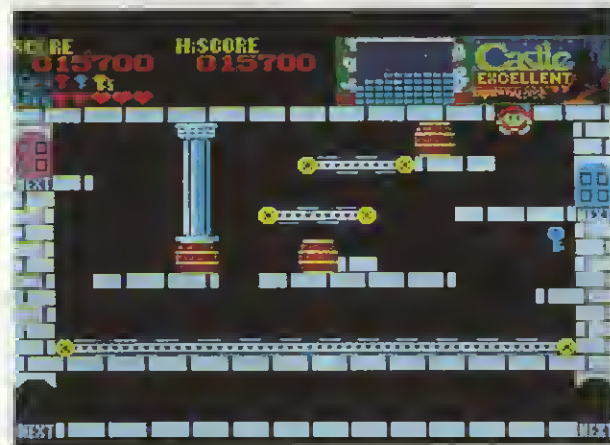


緑のトビラを開けてローソクを左に落とそう。二段に積んだレンガの右側にレンガを落とすんだ。



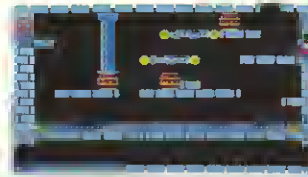
最後のレンガをローソクの上に積んで紫のトビラを開ける。青い鍵を取ったら、いちど左の部屋に出て、下の部屋に脱出だ。

タル流しの部屋



この部屋は左の紫のトビラから脱出するんだけど、ひとめ見ただけで絶対とどかないのがわかるね。うまく3つのタルとベルトコンベアを使う

んだけど、タイミングが難しい。まあ失敗しても死ぬことはないし、右の部屋に出れば何回でも挑戦できる。右の部屋の鍵も忘れず取ること。



まず、水色の鍵を取って右の部屋の紫の鍵を取る。



上の段のタルをベルトコンベアにのせ、王子を写真の位置に動かそう。王子のすぐ右にタルが落ちてくるぞ。

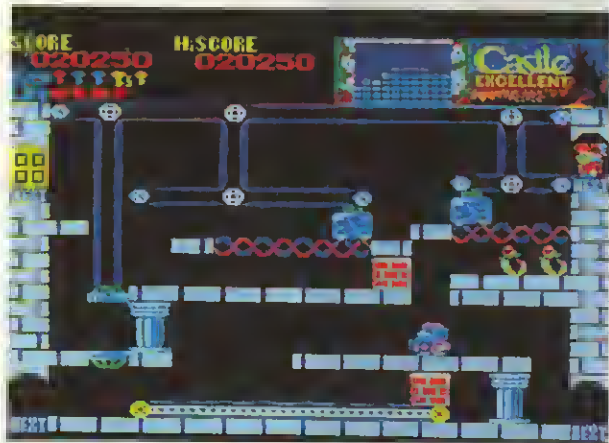


右のタルをいちばん下のベルトコンベアに落とす。ここからが大変だ。流れてきたタルの上に左のタルを落とす。



落としたタルの上に立って柱の下のタルを左に押す。失敗したら右の部屋にいったもういちど。

コントローラがふたつもある



403号はもう知ってる部屋だよ。ゲームが始まったすぐあと、第1ブロックにいるときに一度通っているはずだ。こんどは上半分のパズルを解

かななくてはならない。しかもゴンドラのコントローラがふたつもある。レンガを黄色のトビラの下に持っていけばいいのだけれど。



部屋に入るとベルトコンベアの上をレンガが左に流れていく。おおいそぎでコントローラを押して、ゴンドラで止めるんだ。



こんどは左のコントローラを右に押してレンガを完全にゴンドラにのせよう。それから中段のレンガを落として指輪を取る。



つぎに右のコントローラの右側でバリアにのって、そのコントローラを左に押す。ただし押しすぎに注意すること。



最後に左のコントローラでゴンドラを上げる。いい忘れたけれど、バリアが動いていないと、コントローラを動かすことはできないぞ。

いまだから教えよう妖精のヒミツ

もうゲームがこのページのあたりまで進んだ人はひとりめの妖精を助けているはずだね？ えっまだ助けてないって。フームそんな人のために妖精のヒミツを教えてしまおう。

むかしむかし、グロックン城のある辺りにはブナの森がありました。そして、この森にはたくさんの妖精が住んでいたそうです。

ところが、魔王がやってきて、妖精の魔力の秘密を盗みだそうと、ふたりの妖精を、城の中に閉じ込めてしまったのです。

それいらいブナの木は枯れ、美しかった森もあれてしまいました。

ラファエル王子はお姫様を助ける途中でふたりの妖精を助け出すことになる。ひとり第2ブロックの209号の部屋にいて、もうひとり第6ブロック702号の部屋にいるはずだ。

この妖精達は青いトビラで閉じ込められていて、青い鍵がないと助けたすこと

ができない。ラファエル王子は青い鍵を求めて、城の中をさまよい歩くことになるんだ。

ところで、妖精達を助けると、はたしてなにがおこるのかな？ やっとここからこのページの本題だね。実況中継でやってみよう。まず青い鍵をもって、ひとりめの妖精のいる部屋に行く。青いトビラを開けてみよう。トビラを開けたからといって、妖精が飛び出てくるようすはない。王子を近づけてタッチ！ おっ画面がクリアされたぞ。妖精が飛び回る。メッセージがあらわれた。「あかいかぎをさしあげます。たいせつにつかってください」だって。中継終わり。

ふたりめの妖精は赤い鍵をくれたうえに、地図に赤いしるしをつけて、お姫様の捕まっている部屋を教えてくれるんだ。



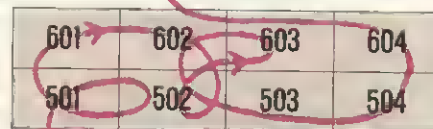
もう一度、反対側に回り込め

第5ブロックでややこしいのは、502号と603号のふたつの部屋。この部屋は両方とも、部屋のかた方から入って、仕掛けをする。それから一度外に出て、部屋の反対側から入り直す必要があるんだ。

もし最初に仕掛けをするのを忘れると、603号では、かなりの後もどりをさせられるし、502号ではゲームが進められなくなってしまう。ふた部屋とも後ろのページで解説してるからそっちを見るといい。

このブロックの出口は602号の左上のエレベーターになっている。602号は第5ブ

ックの交差点のような意味がある。このエレベーターにのるために、他の部屋を回らんだ。



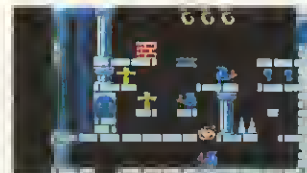
501

アクション度 7点 パズル度 4点 セーブ度 5点

ブロックの上が大変だの部屋

この部屋は最初に右の502号の部屋に入ってから、もどってきて、左のエレベーターにのって上がる必要があるんだ。エレベーターにのる方法は簡単

だね。レンガを水色のトビラの下に押す。それじゃどうやって右上の水色のトビラを開けるか？ それをこのページで教えてしまおう。



部屋に入ってきたら、騎士の上を飛び越す。飛び越せる場所はただひとつ写真の場所だね。空中でいんばっている間に騎士に左へいってもらうんだ。



水色の鍵をふたつと指輪をとってレンガの左側に回り込む。それからレンガを半分右に押し出す。ここからがこの部屋のおもしろさだよ。



空飛ぶブロックが近づいてきた瞬間にレンガを右に押す。レンガがブロックの上ののったら、つづいて王子ものる。



ブロックの上を王子とレンガがいっしょに動き、水色のトビラの手前まで押す。あとはレンガにのれば脱出成功だ。

必殺魔女かたぐるまの部屋



入ったとたん王子の身に危機がせまる。エレベータのすぐ右は壺の6段積み。左は壁だ。「危険があぶない！」なんて古いジョーダンをいっても

しかたがないが、どう壺を動かすか？ 魔女はどうする？ 紫の鍵はどうする？ 考えなくっちゃいけないことがいっぱいだね。



この部屋に登ってきたら、いちばん下の壺を半分押す。押したらすぐもどらないと、エレベータにはさまれるし、押しすぎると壺が落ちてくる。緊張の一瞬だ。

下から3つめの壺を同じように半分押す。さらにエレベータにのっていちばん上の壺を落とすんだ。とりあえずひと休みできるね。

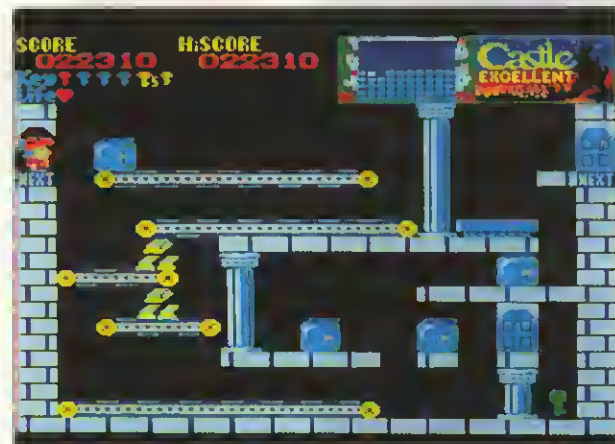
いちばん上に飛び出てる壺を押して上の魔女をつぶそう。そのまま押し続けると下の魔女もつぶせるだろう。

紫の鍵を取ったら、右のトビラから脱出だ。さっきの壺をふみ台にして登るんだよ。

左から入ってもういちど

この部屋にはベルトコンベアがらつもある。そして右下には大切そうな緑の鍵がひとつ。部屋に入るとベルトコンベアの上を金庫が流れだす。さて

どうすれば、緑の鍵を取って無事に脱出できるか？ 左から入って仕掛けをして、反対から入って鍵を取るというのが答えだよ。



部屋に入ったらおおいそぎで金塊をふたつ取ろう。ジタバタしていると金庫に押しつぶされるか、床まで落とされるぞ。

金塊を取ったら左の部屋に引き返す。こんどは上の部屋からエレベータの上に落ちてくるんだ。それまではこの部屋のごとは忘れていてもいいよ。

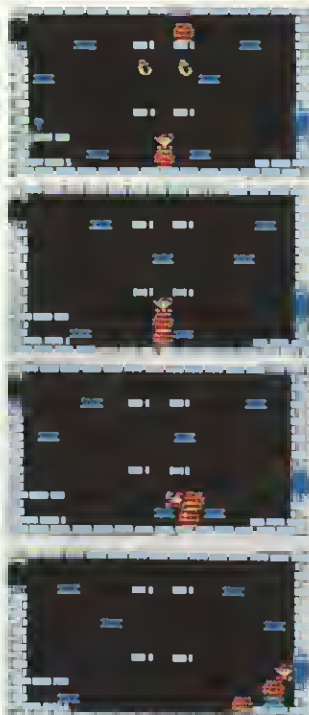
こんどは金庫がベルトコンベアの後まで流れてくるね。この金庫を使って、水色のトビラを開ければいいんだ。

さて緑の鍵を取ったあとは、どこに進むか？ たぶん、右の部屋に行きたくてさうだろうけど、エレベータで上がるのが正解さ。

ブロックのタルづめの部屋

脱出口は見ただけでわかるよね。そう右下の水色のトビラだ。そしてそのトビラを開けるために手前にタルを積む。でもよく見てほしい。タル

はひとつじゃたらないし。ふたつだと多すぎる。縦にもうひとつと長いタルがあればいいのだけれど。さてどうするか考えてみよう。



まず、いちばん下に飛んでいるふたつのブロックの間に左のタルを落とす。部屋に入ってきて、できるだけ速くタルを落とせば、ブロックの間に落ちるはずだよ。

つぎに、右のタルを落として、タルとタルの二段がさねを作るんだ。ついでに指輪と鍵も取っておこう。

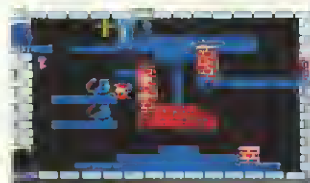
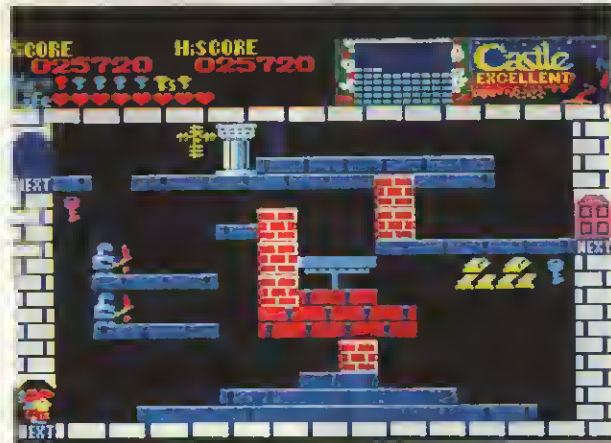
まず下のタルを半分右に出す。こんどは空飛ぶブロックにのって、上のタルを半分右に。これを繰り返して写真の位置まで移動させる。

いちばん難しいのがこの瞬間。右のブロックの上にタルを押すんだ。ブロックが右の壁にぶつかったときにタルを押すといい。

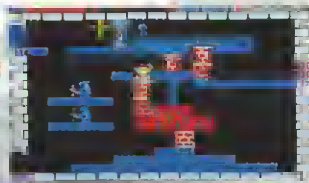
青いトビラに脱出しろの部屋

さて、この部屋も左から入って紫の鍵を取り、その鍵を使って右から入り直す必要がある。しかも、つぶしておかなければならないレンガもある

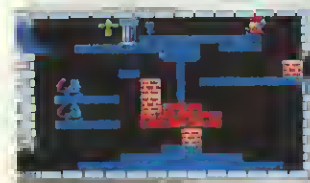
し、とてもこまった部屋なんだ。紫の鍵に紫のトビラ、青い鍵に青いトビラと対応しているのだけれど、どうも簡単にはいかないようだ。



左から入ってきて、金塊ひとつと水色の鍵を取る。つぎに紫の鍵を取るんだけど、二人の騎士をうまくよけて取る必要があるんだ。



それから右から入ってきたときに備えて、いちばん上のレンガをつぶす。これがこの部屋のポイントだよ。

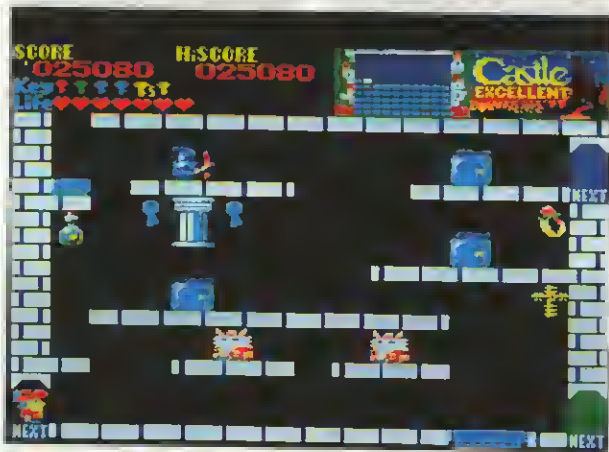


右から入ってきてレンガをひとつだけつぶし、青い鍵を取る。ひとつだけレンガをつぶすには、エレベータの下にはさまるといいんだ。



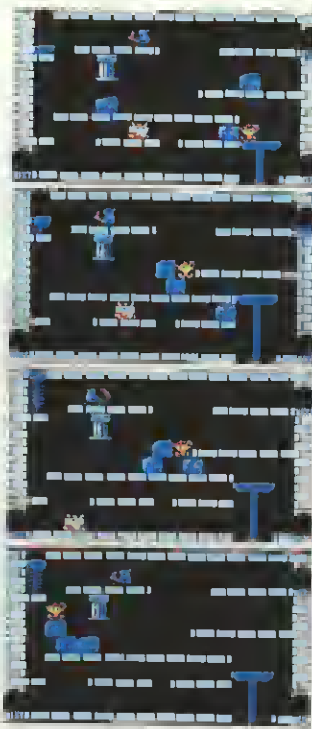
エレベータをうまく使い、レンガを写真のように押して、騎士をつぶす。あとは左上の青いトビラから脱出するだけだ。

と一てつも金庫が大変だ!



この部屋は目に見えない形で上と下に分かれているんだ。出入口が4つもあるのに最初に入ってきたときは、エレベータの下に落ちるしかない。

緑の鍵があれば右の部屋に行くことができるけど、左のエレベータで上がるには、青いトビラから入ってくる必要がある。この方法を説明するぞ。



トビラのすぐ左にある金庫を写真の位置に退避させる。絶対にエレベータにはさんでつぶさないように!

つぎに左の金庫を下にして、写真のように右の金庫を積み上げる。このあと反対から回り込んで下の金庫を左に半分押すんだ。

さっき退避させておいた金庫を写真の位置まで動かして、この金庫に立って上の金庫を半分左に押すんだ。

こんどは下の金庫を半分左に押す。つまり二段に積んだ金庫をカワリバンコに押すために、残りの金庫を使うってわけさ。

魔王はいい人
僕はだめな子

わたくし、グロッケン国の特派員レポ太田は、魔王と恐れられているグロッケン城主について住人インタビューを試みた。そのなまなましい模様を伝えよう。

○レポ太田 大変いそがしい所おあつまりました、ありがとうございます。本日はこの城の城主であられる魔王についてみなさまに語っていただきたいと思います。まず日夜城の警備にあたっている騎士さんから順におはなしてください。

○騎士 自分は魔王はすばらしい人だと思います。こんな大きな城を持ってるし、大きな宝石をいっぱい持ってるし、自分たちにもチャント給料をはらってくれるし、こはんだって着るものだってくれるんです。

○魔女 わしら魔女の間では魔王は神ととってもよからう。魔力、知恵ともにこの世界にいるすべての者の中で最高ののじゃ。わしも速く魔王のような魔女になりたいと思っている。ただ、あの姫に対する執着はこまったものだ。

○炎 ポワポワボボボッ全知全能なる魔王よ。われ地獄よりもどりとて魔王につかえる。これほど完全な王は地獄にもいない。

○司教 魔王が悪事を働くと人々はいいますが、わたくしはそうはおもいません。まよえる子羊たちをおすくいしているのです。魔王の教えに背いてはなりません。

○戦士 強いやつは好きだ。魔王はだれよりも強い。それに、だれよりも賢い。魔王こそ、この世界をおさめるために生まれてきた男だ。魔王がつれてきた姫は魔王につかえ、この国の王妃になるべき。



妖精を助けだせパート2

第6ブロックに入ったらいきなり、妖精がいるね。この妖精は青い鍵ふたつで閉じ込められている。そして妖精を助けだすと紫の鍵も取れるようだ。

それじゃあ簡単に青い鍵の取り方を説明しよう。まず、緑の鍵を集めることが大切なんだ。緑の鍵がある部屋は、1002号、803号に1

個ずつ、それから902号に2個ある。803号の緑の鍵の取りかたは、59ページからの連続写真で説明しているから、そっちを見てほしい。

この緑の鍵を使って901号と803号の青い鍵を取る。妖精を助けて、紫の鍵を取ったら、703号の紫のトビラから、つぎのブロックに進むんだ。

それから、703号のタルはかならず、つぶしておくこと。もしつぶし忘れたら804号のパズルをもう一回解かなくてはならない。

とにかく $4 \times 3 + 1$ 部屋という、いままでにない大きなブロックだから、それなりの心構えをしてかかるように。



1001	1002	1003	
901	902	903	
801	802	803	804
701	702	703	



針が大変だの部屋

もうここはアクションだけの部屋。アクションっていてもこのゲームはパシパシ撃つってわけではなく、ただひたすらよける、さける、逃げる

のアクションがあるのみ。まあそれはそれで、おもしろいんだけど。それにしてもこの部屋は上も下も針ばかり。本当に大変な部屋なんだ。



部屋に入ったら、まず命を取ろう。そして必ずセーブすること。それからエレベータ下がったときに直角飛びでレンガに飛び乗る。



レンガの左に半歩出て、左のエレベータ下がるときにジャンプ。でもこのジャンプが難しい。ほんとにチョットだけのジャンプなんだ。



さてエレベータ下の針と同じ高さまで上がったときに、もういちどチョットだけ左にジャンプ。チャンスは一回しかない。



ここまできたらもうしめたもの。まず真上にジャンプして、空中で方向を変え上に針のない場所へいんばる。落ちはじめってから左に落ちる。

803号の緑の鍵の取りかた

連続写真で、803号の緑の鍵の取り方を説明しよう。902号の不死身光線を利用するのガポイントなんだ。



901号から902号へ



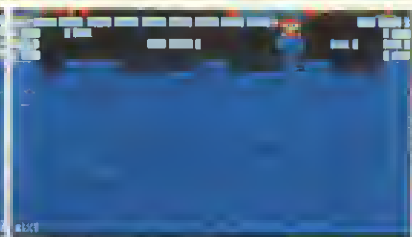
緑の鍵を取って901号へ



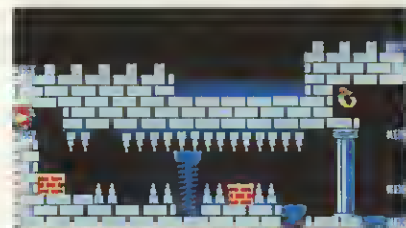
901号から902号へ



902号から903号へ



903号から1003号へ



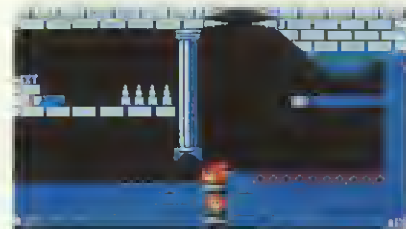
1003号から1002号へ



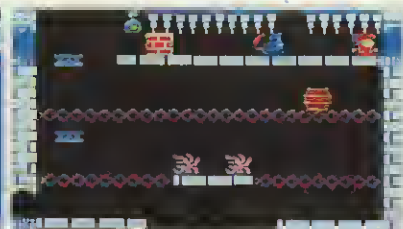
1002号でタルをつぶす



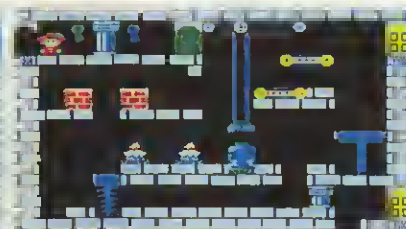
1002号から902号へ



不死身光線を浴びて802号へ



802号から803号へ



やった緑の鍵だ

1002

アクション度 6点 パズル度 6点 セーブ度 3点

ローソクを回せの部屋



グロツケン城の最上階の部屋だね。この部屋も右からと、左からの二回入ってくる必要がある部屋なんだ。つまり、左の水色のトビラから入って

きて、上の緑のトビラから脱出。そしてそのためには、さきに右から入ってきて、ふたつのタルをつぶす必要があるんだ。



右から入ってきて、エレベータが下がっているときに、下のタルを半分押して、ふたつともつぶす。針の間から下に脱出。

つぎに、左の水色のトビラから入ってくる。エレベータが下がっているときにレンガを押して、いそいでローソクを落としにいく。

落としたローソクの右側に落ちて、ローソクを一步左に押す。王子はレンガの上から右上のくぼみに向かってジャンプ。

レンガが上がっていたときに左に押す。あとはローソクの上にレンガを積み、緑の鍵を取って脱出するのみ。

重力なんか気にするな

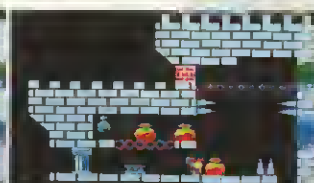


グロッケン城の最上階の左すみの部屋。緑のトビラから出てきたときは、思い切って屋上から飛び降りるんだけど、下から上がってきたときは、

水色のトビラに脱出する。ブロックにのって壺を押すんだけど、壺が3つでたりるかどうかが問題だ。失敗したら穴から落ちよう。



まず下の壺を押して左側に回り込む。ただし、あんまり押すとブロックの往復が速くなるから写真の位置がいい。



下の壺を写真の位置まで押す。バリアが止まっている間にジャンプして、動きたすときにバリアの上に立ち、右の壺を落とすんだ。



下の壺を半分右に押し、空飛ぶブロックにのって上の壺を押す。これを右の針ギリギリの場所までくり返す。

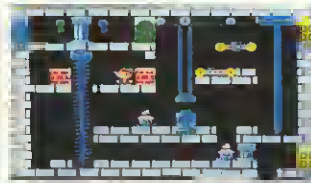


のこった壺を落として針の上に壺を押す。それにしてもこの時代にはニュートンは生まれてなかったのだろうけど？

レンガを持ち上げろの部屋

この部屋に妖精を助けるための青い鍵のひとつがある。でも、簡単には取ることができないんだ。ゴンドラを使ってレンガを上げるのだろうけど、

コントローラがちやっかりゴンドラの中におさまっている。脱出はエレベータで右上のトビラを開ければいいのだけれど、どうすればいいのやら。



左のローソクをエレベータが下がる時に落とす。いそいでエレベータの左に降りて、このローソクを写真の場所まで押そう。それから、右上のレンガを写真の位置にもってくる。



のこったローソクを写真の場所に動かすんだ。エレベータが下がったときにローソクを押し、王子はコントローラを台にして、上の段に登っていること。



右のレンガをローソクの上に落として、コントローラをゴンドラの右に動かす。これでコントローラをロープにセットできるようになったね。



ローソクを半分だけゴンドラにのせ、その上にのこったレンガを落とす。あとはゴンドラを持ち上げるだけ。

ローソクなんか大っ嫌い



ついにできました。この部屋がパズルとしてはグロツケン城の中でいちばん難しい部屋だろうね。コントローラをロープにセットして、ゴンドラを

持ち上げりゃいいのだけれど。最初になにをするかすら見当がつかず。だんだんローソクがイチゴのケーキに見えてきたりして。



まずはレンガふたつを写真の位置に移動させ。壺と右下のタルを落とす。あと考えるのは、9個の荷物のことだけさ！



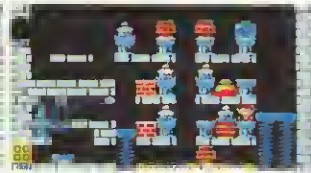
つぎに、右のエレベータが上がった直後で左のエレベータが下がる直前に下のローソクを右に押すんだ。



出したローソクの上に右上のタルとコントローラを落とす。



いそいで左のエレベータを使って上に上がり、タルを落とす。



ローソクがエレベータにのったら、タルのあった場所にローソクをいれる。



同じ方法を使っていちばん下にあるタルをコントローラの左に落とすんだ。



左中段ローソクを右に落としてから、右中段のローソクを左に半分出す。これがこの部屋のポイントさ。



左上のタルを落とし、ローソク4つを写真のように積み上げる。



半分出ているローソクを落とすと、あーら不思議コントローラがちやうどいい場所に顔を出す。



左のエレベータが下がる時にコントローラをのせ、上がるときに左に押してロープにセットする。



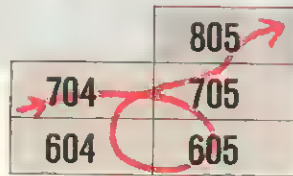
これで脱出。じつは別解もあるから考えてみてね。

一番小さなブロックさ

第7ブロックは、5つの部屋からできている、とっても小さなブロックなんだ。しかも、5部屋の中で、下のふた部屋は第5ブロックと第8ブロックのふたつのブロックと重なっているんだ。

第7ブロックの出口は805号のトビウなんだけど、705号から上るには604号の紫の鍵を使う。ほら第5ブロックで取れそうで、取れなかった紫の鍵があったさ。

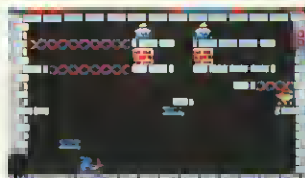
だから、最初に705号に入ったときは、なにも考えずに、下の部屋に落ち、もう一度704号を通る必要があるわけさ。



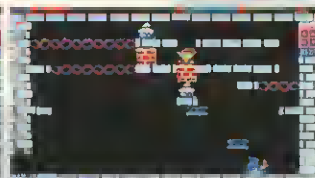
空間がこわいの部屋

この部屋の目的は左下から入って右上に脱出する。ただこれだけの部屋なんだ。でも、またまたローソクとレンガの組み合わせが登場する。ちょ

っとこの組み合わせが多すぎるような気がするけど、マツいいか、せつかく取った紫の鍵をすぐに使うのはもったいないな一。



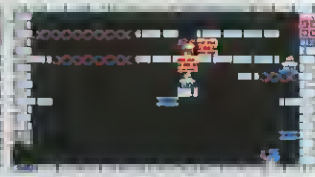
右はしの出っ張りに立ってバリアの上に立つ。これも、もう毎度おなじみの作業だね。そうそう宝を最初に取りしておくこと。



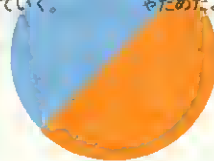
それから右上のローソクを左に落とし、その上からレンガを落とす。これで左右の床がつながったわけだ。



レンガを左に押して、押したレンガの上に立つ、バリアが動き出す直前にジャンプして、ローソクを右のバリアの上に押していく。



最後に左の出っばりに立って、バリアが動き出したら、レンガを右に押していく。絶対に下に落ちちゃダメだよ。

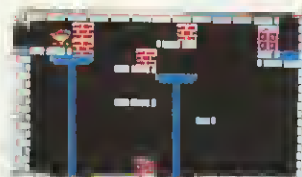


レンガを積んで脱出だ

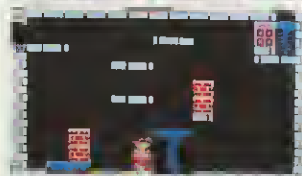


この部屋は二回通ることになるはずだ。一回めは紫の鍵がないのでしかたなくエレベータの下を落ちる。このときはレンガのこともパズルのこと

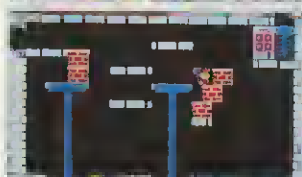
も考える必要はない。そして紫の鍵を取って二回めにきたときにレンガを積んで、右上のトビラから脱出することになるんだ。



エレベータの上の6つのレンガのうち左3つはつぶしてしまい、右上のレンガは、ベルトコンベアの上に落とすこと



右のエレベータを使って台の上にレンガを積もう。どのレンガからでもかまわないが、ベルトコンベアに立っていると、エレベータの下にレンガを押してしまうぞ。



三段積んだら、写真の形に積み直そう。ここでは上のレンガを最初に使ってみた。



最後に残りのレンガを写真のように積み上げる。これで紫のトビラを開けて、上の部屋に脱出だ。

悲劇のヒロイン、マルガリータ姫

魔王にさらわれたマルガリータ姫は博学、多彩な女の子と聞く。本当に姫は多彩で博学なのだろうか…というわけで姫についてももう少し詳しく紹介しよう。

姫はフローリン国王の長女として生まれる。フローリン国王は昔からエスニックにこっていたらしく、姫が10才になるとシャ国へ留学させる。シャ国での姫の評判はまったくすばらしく一点のかけりもみられないそう。ほんまに！しかし、当時にシャ国はフローリン国にくらべると知的レベルが低く、いや失言。姫の教養は実際すばらしい上、その声は半径50m以内の猫をすべて引き寄せるとの魅力があったそう。その当時の姫の成績表および身上書が手に入ったので紹介しましょう。



氏 名		マルガリータ姫		女	写真を貼る
住 所 フローリン国フローリン城					
年 月	主なでき事				
19 8	小学校に入る				
20 7	同校主席で卒業 ウソッ				
20 8	お家でお勉強				
24 4	魔王にさらわれる				
25 5	王子に助けられちゃった				
26 4	またもや、さらわれる 早く助けてちょうだい				
語 学 科 学 歴 史 裁 縫	4	算 術	5		
	4	魔 術	4		
	5	剣 術	5		
	2	芸 術	5		
趣 味 健康状態	人前で歌をうたうこと いたって良好				

壺をツブして脱出だ!

第8ブロックは、大変なブロックなんだ。パズル度10点の部屋が三部屋もあるわ、迷宮の構造をしてるわ、水がたまっていて空気タンクがあるわ、両側から仕掛けをしなければならない部屋があるわで、グロッケン城の中で一番難しいブロックかもしれない。

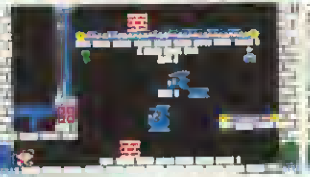
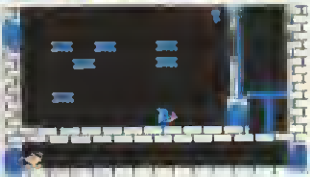
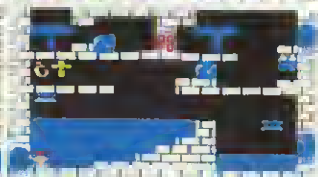
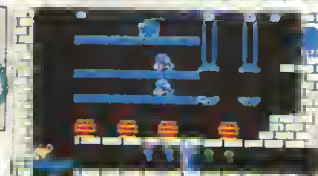
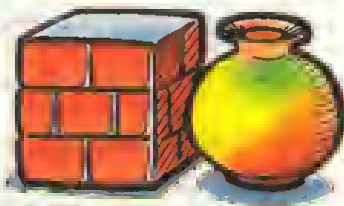
しかも707号の壺がくせものなんだ。この部屋に入ると壺をつぶさないと、脱

出できなくなっているんだ。つまりエレベータに壺をのせ、その上に王子がのり、壺がつぶれる瞬間にジャンプして脱出するんだ。しかも、壺の数はたったの3個しかない。この3個の壺を

どう使うかが問題になってくる。このあたりは、76ページからの連続写真を見てほしい。

つぎのブロックへの出口は、709号のエレベータを上げるんだ。

	806	807	808		
	706	707	708	709	710
605	606	607	608	609	610



タルはタルに壺は壺に

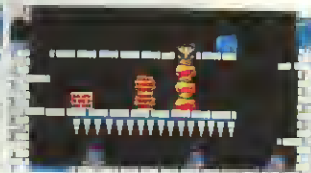


でしたが、パズル度10点！
このブロックの難しさをよく
あらわしている部屋だね。最
初に入ってきたときは、ただ
エレベータの下に落ちればい

いんだけど、二回めに入っ
てきて、右上に脱出するのが大
変なんだ。レンガ、タル、壺、
金庫と、それぞれに意味があ
るのわかるかな？



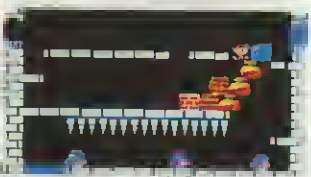
壺を右に動かして、タルの上に
タルを積み、それから壺をふみ台に
して、タルを積んだまま左に動か
す。この方法はよく知ってるよね。



つぎに壺の上に壺を重ねる。壺の
三段重ねを作るんだ。つまり、レ
ンガとタルと壺を1、2、3個の
順に並べるんだ。



この1、2、3個を積んだまま、
右に動かす。壺はタルを使って
タルはレンガを使って動かすんだ。
順番に気をつけてね。



できるだけ右に動かしたら、その
上に金庫をのせる。この金庫をふ
み台にして、右上の水色のトビラ
を開けるんだ。

タルをくいこませろの部屋



ゴンドラがふたつにコントロ
ーラひとつ。でもこのひと
つのコントローラでゴンドラ
がふたつとも動いてしまう。
これだけでも頭が痛いのに、

右上のトビラの下にタルを動
かさなければならない。どう
やってあんな所にタルを動か
すのか？ それがこの部屋の
問題だよ。



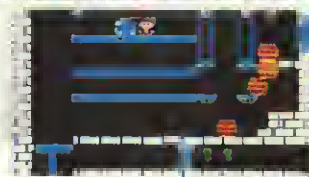
まず、司教二人をタルで押しつ
いてしまおう。そのあと左のタル
を写真の位置に動かす。つぎにゴ
ンドラを持ち上げて、タルを右に
押すんだ。



コントローラをエレベータに落
として、ゴンドラの位置を調整する。
それから、つぎのタルを写真のよ
うに、ゴンドラにのせる。このタ
ルを持ち上げて右に押し、タルの
二段積みを作るんだ。



最後のタルを、二段に積んだタル
の下にはさむ。つまりタルを下か
ら積み上げるんだ。これでタルの
三段積みのできあがり。



タルを三段に積んだまま、ゴンド
ラを持ち上げる。上のタルを右に
押したら脱出成功だ。

金庫の塔が二本



王子の両側に金庫の塔が二本並んでいる。ポーと見ているとエレベータで押しつぶされるし、他の部屋にいけなから、失敗したら自殺するしか

ない。左の壁の出っぱりに、金庫を5個積み重ねるのだけ。いったい、どうすればいいのやら、まずセーブする、これが正しい選択だね。



左側の金庫を写真のように並べよう。押しすぎると上の金庫が落ちてくるし、モタモタしているとエレベータにはさまれるぞ。



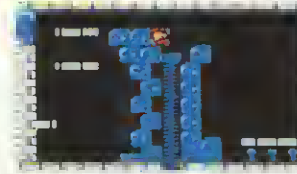
右下の金庫を落として、下から六段めの金庫を右に半分押すんだ。



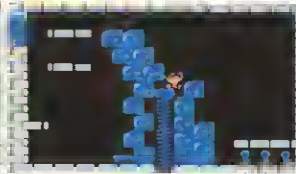
エレベータがふたつの金庫を持ち上げる。上の金庫を左に押して、押した金庫の上に立って左の金庫を押す。



おいそぎで、エレベータにもどり、のこった金庫を左に押そう。



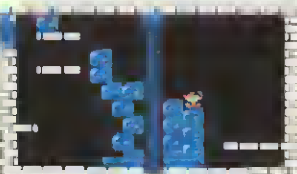
エレベータを使って、右上の金庫を左に押そう。エレベータが下がるときに押せば安全だね。



おなじ方法で、右の下から四段めの金庫を右に半分押して、その上の金庫を写真の場所に押し込もう。



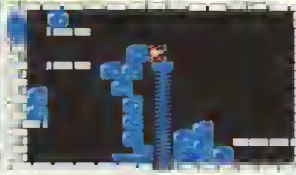
エレベータは左の金庫を三段積みだまを持ち上げる。上の金庫を左に押して、のこりの金庫はつぶしてしまおう。



左の下から五段めの金庫を押して写真の形に積み上げる。つぎに、もういちど右の金庫を左のくぼみに押し込むんだ。



これで左の壁の出っぱりから、3個の金庫を積み上げることができるね。



左の下から二段めの金庫を押して、右から金庫を運び込む。



上の金庫は最後に落とすんだ。



これで脱出成功！

かけめぐれ29部屋

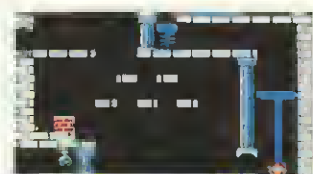
さあそれでは、このブロック
の迷路を29枚の連続写真で解
説しよう。



①706号から707号へ



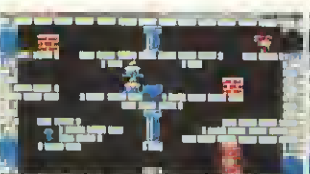
②708号へ脱出



③708号から608号へ



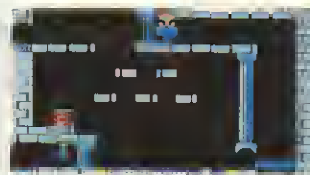
④608号から607号へ



⑤ローソクをつぶして608号へ



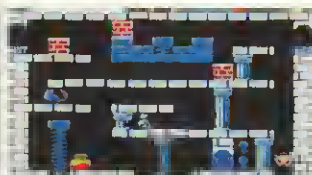
⑥608号から708号へ



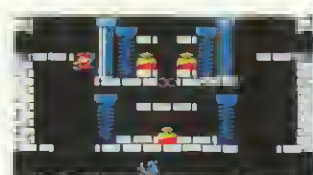
⑦708号から808号へ



⑧808号から807号へ



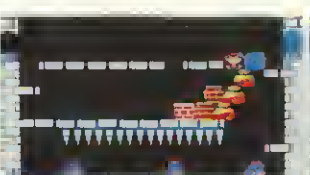
⑨レンガをつぶして707号へ



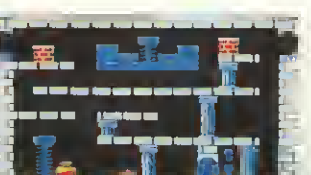
⑩706号へ脱出



⑪706号から806号へ

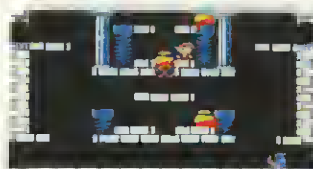


⑫806号から807号へ



⑬レンガをつぶして707号へ

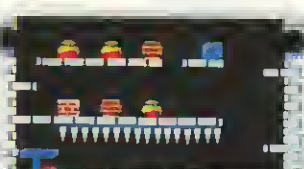




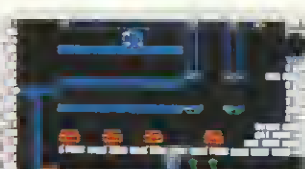
⑭壺をつぶして807号へ



⑮壺をつぶして806号へ



⑯806号から706へ



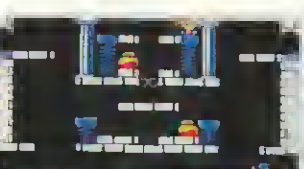
⑰706号から606号へ



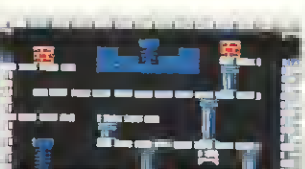
⑳606号から706号へ



㉑706号から707号へ



㉒707号から807号へ



㉓青い鍵を取って707号へ



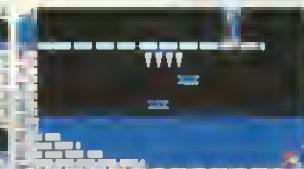
⑬606号から607号へ



⑲ローソクをつぶし、レンガを回して606号へ



㉔空気タンクを取って605号へ



㉕青い鍵を取って606号へ



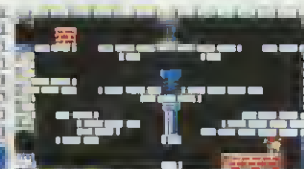
㉖708号へ脱出



㉗708号から608号へ

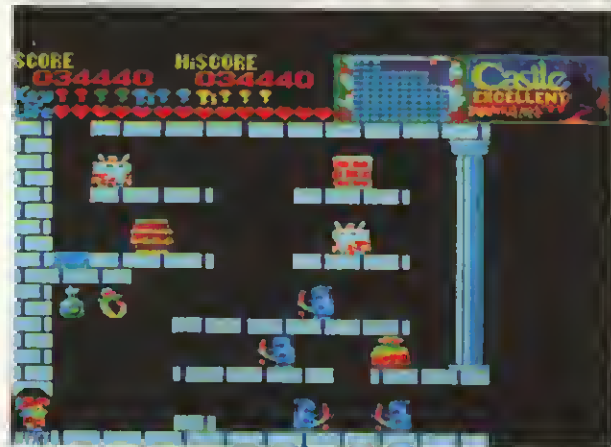


㉘608号から607号へ



㉙レンガを積んで608号へ

明日にそなえろの部屋



この部屋はどうってことのない部屋に見えるね。エレベータにのるのも簡単だし、「命と指輪だけ取って上がってしまえ」と思うだろう。でも、

このすぐあとで、王子は右の城の外に落ちてくるんだ。それに備えて騎士をつぶさないといけない。ほんとにインゲンなゲームなんだから。



部屋に入ったらじっと待つ、しばらくすると戦士がタルの左に落ちるんだ。



もう一人の戦士を床までおびきよせよう。それから騎士のタイミングを見て上がるんだ。



レンガで上の騎士をつぶして、壺で下の騎士をつぶす。壺を落とすタイミングに気をつけること。



エレベータで上に脱出。これで城外を落ちてきても安全だ。

タルを押してタルにのれ

縁のトビラに脱出する。ただそれだけの部屋なんだ。でもそのためには右のタルを、もうちょっと右に押す必要がある。½だけでいいんだけど、

これが大変なんだ。部屋にはタルがもうひとつと空飛ぶブロックがある。そう、おなじみの空飛ぶブロックとタルの組み合わせだよ。



まず、宝を取って上のタルを写真の場所に動かそう。



ブロックがきた瞬間にタルを押し、王子もブロックにのる。写真の位置までブロックの上でタルを押し進むんだ。



さてここで、ヒラリと自分が押してきたタルの上のり、空中に浮いている間に右上のタルを押す。タルの押しすぎに注意すること。



このタルに立って、脱出成功。

姫の姿は見えるけど…!?

いよいよ最終ブロックだ。このブロックの最大の特徴は、通称サギ面と呼ばれる部屋があるということだ。

サギ面といってもべつに壁がいきなりトビラになったり、ワープや抜道があるわけではない。心理的なサギなんだ。たとえば右上に出るとおぼせておいて、ほんとうはエレベータで上がったたり、絶対通れないと思った部屋がじつは通れたりするんだ。

そしていよいよマルガリータ姫に会えるブロックだね。姫の姿は簡単に見るこ

とができるんだけど、助け出すためにはいろんなトビラから何回も出たり、入っ

たりを繰り返さなければならない。

でも、もう最後のブロックだから意地でもガンバッテほしいな。

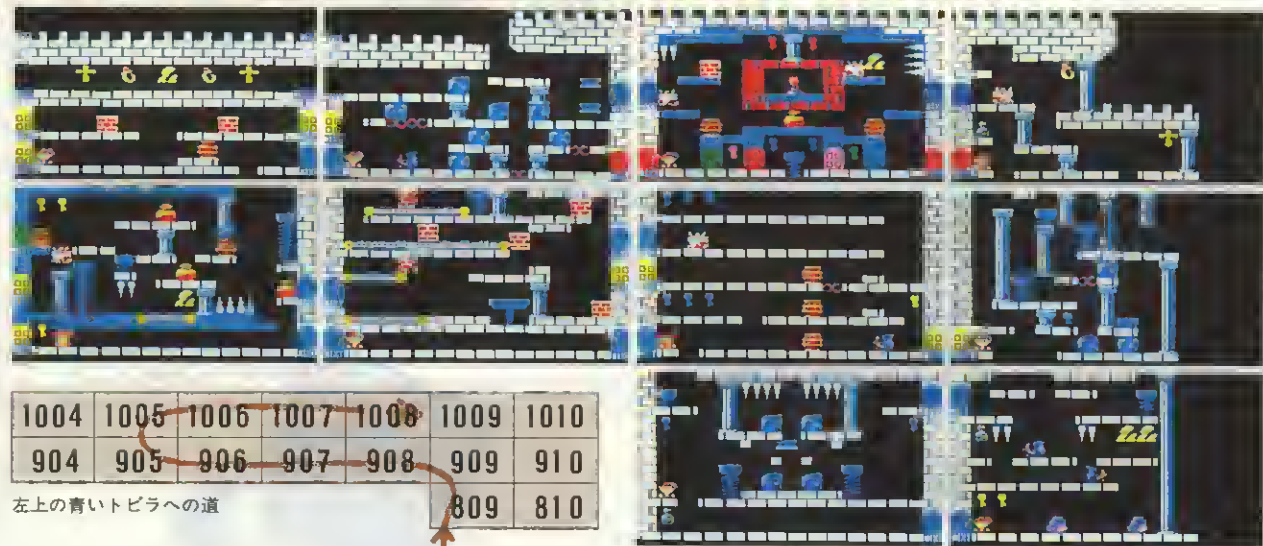
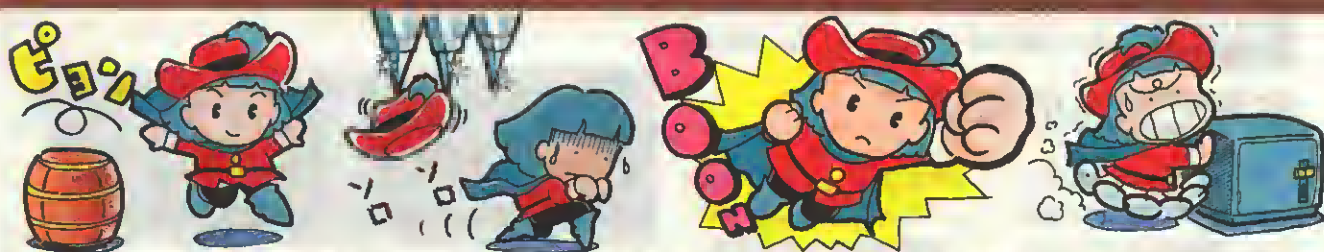


1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010
904	905	906	907	908	909	910
				809	810	

左下の赤いトビラへの道

1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010
904	905	906	907	908	909	910
				809	810	

右上の青いトビラへの道



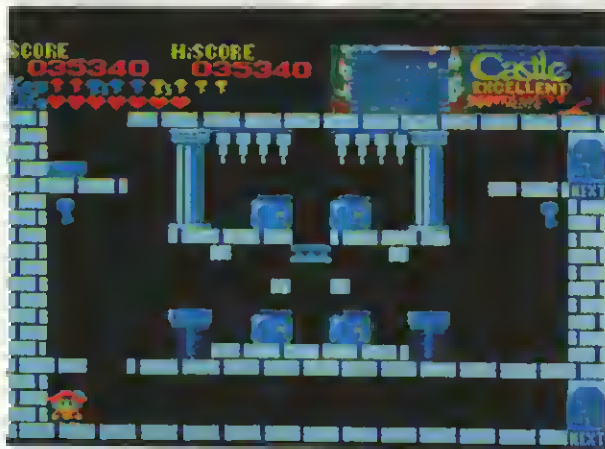
1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010
904	905	906	907	908	909	910
				809	810	

左上の青いトビラへの道

金庫で脱出の部屋

この部屋は最終プロップのか
なめとなる部屋なんだ。脱出
には、金庫をエレベータにつ
んで、その金庫に王子がのり、
エレベータが金庫を押しつぶ

す瞬間に飛び上がらなくてはいけ
ない。つまり四回しかこの
部屋を通ることができない
んだ。そんな意味からセーブ
度に10点をつけてみた。



まず金庫をエレベータの半分外側
にのせるんだ。それからいそい
で王子を金庫にのせる。



エレベータが上がってきても、金
庫がつぶれる瞬間までがまんする。
王子を金庫にのせる。



つぶれる瞬間にジャンプ。



これで脱出成功。でも、金庫がひ
とづなくなっていました。

レンガをくぐれ



この部屋は、どうってことの
ない部屋なんだ。部屋は上下
に別れている。下はただの通
路で、上には小さいエレベ
ータがある。ここではこのエレ

ベータの説明をするけど、右
中段の黄色いトビラも、重要
なトビラなんだ。お姫様の部
屋の、右上のトビラに続いて
いるから、忘れないようにね。



まず、レンガをふたつつぶすこ
とを考えよう。部屋に入ったら写真
の場所にジャンプして、あとは左
下に落ちる。



こうして、上段のベルトコンベア
のレンガをエレベータでつぶすん
だ。



左から入ったときは、最初に流れ
てくるレンガにのって、レンガの
上からジャンプすることもできる
んだ。



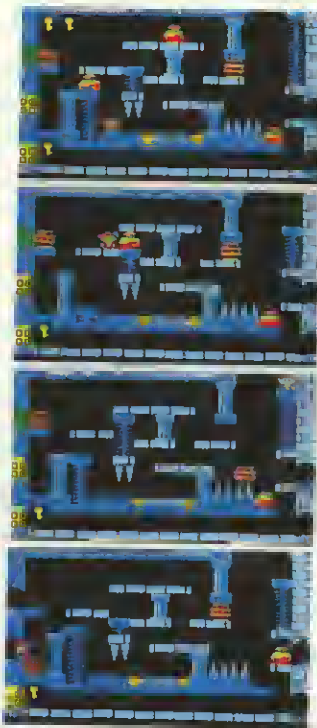
とりあえず上に脱出だ。

通路が3つあるんだ



この部屋も下に通路があつて上でふたつの通路が交差している。さっきの908号と構造がにているね。右上の黄色いトビラから入ってきたときは、

エレベータで脱出。左上の緑のトビラから入ってきたときは、左中段の黄色いトビラから脱出する。もっとも緑のトビラにくるのが難しいんだ。



右から入ってきたら、壺を落として左にジャンプする。つぎに左下の壺をつぶすんだ。

黄色い鍵をふたつ取って、上段の壺をつぶすんだ。

壺をつぶしたら、まずは上に脱出。

左上の緑のトビラから入ってきたら、左中段の黄色いトビラに脱出する。

天井がないぞ



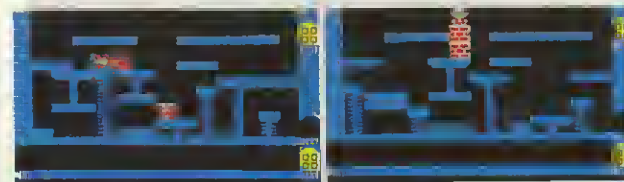
このあたりから、サギ面とよばれている部屋が続くんだ。サギ面といっても、壁がいきなりトビラになったり、ワープするわけじゃない。この部

屋では右下から入ったら、右上に出たくなるだろう。でも、ほんとうは真上に上がるのが正解。エレベータのタイミングに注意がいるぞ。



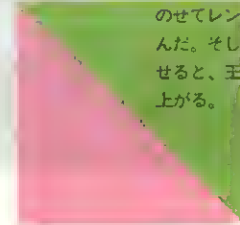
部屋に入ったら、いそいで右のレンガを落とす。写真の位置ならエレベータにつぶされないから安心さ。

つぎに、左のレンガを下のエレベータの上に押すんだ。部屋に入って、できるだけいそぐと、ちょうどエレベータが3個並ぶタイミングになる。



3個並んだエレベータの上をレンガを右に押すんだ。

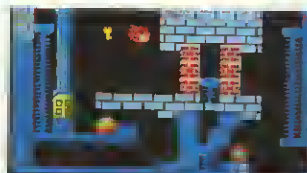
左のレンガの上に、右のレンガをのせてレンガの二段重ねをつくるんだ。そしてその上に王子を立たせると、王子は無事に上の部屋に上がる。



魔王の心理攻撃の部屋

この部屋に入った瞬間に、「両側からつぶさないといけない」と思った人がたくさんいるはずだ。思い込みというものはこわいもので、じつはこの部

屋は自由に右から左に行けるんだ。でも、もっとこわいのは下の穴。ここに落ちると、もどってこれないから気を付けてね。



穴に落ちないように注意して。右の金庫3個をエレベータでつぶすんだ。

エレベータを使って二段めを半分押し、下のレンガを1個分押す。

ここがポイント、エレベータが下りる瞬間に、二段めの金庫を押して、上の金庫が落ちてくる前に右にジャンプする。

左の壺を押して、上のレンガを同じ操作でくずし、エレベータで脱出するんだ。

絶対死さない絶対死さない

この部屋もサギ面のひとつだね。いくら不死身光線があつても、こんなことができるのは、だれも思うはずがない。たしかに屋上の凸凹がヒント

になっているんだろうけれど。思わず「ウーム」と、うなつてしまう。このヒントブックを買ってない人は、解くことができるのかな？



不死身光線を浴びよう。この光線を浴びると絶対死さないんだ。



光線の効果があるうちに、エレベータにのって上がろう。



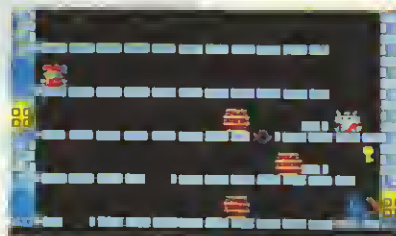
つぶされると思った瞬間に王子は屋根にめり込む。そのままジャンプすれば、屋上に出来るぞ。



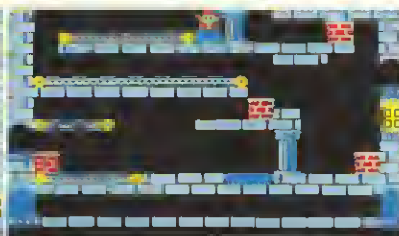
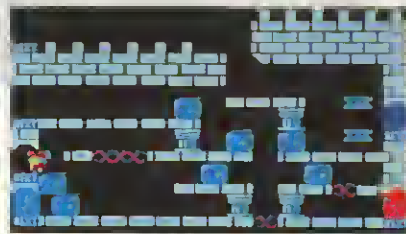
あとは屋上つたいに、となりの部屋に進もう。

姫の部屋への通路

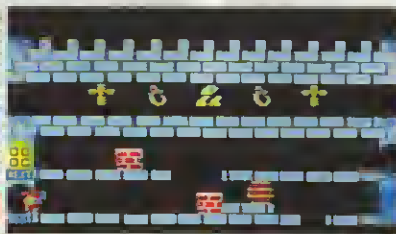
それでは姫の部屋の、右側の
青いトビラにいく道順を、連
続写真で説明しよう。



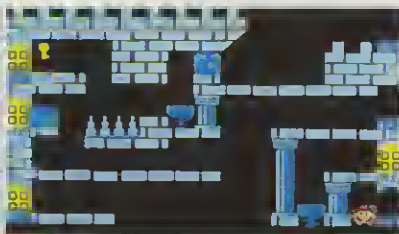
① 909号から908号へ

② エレベータを使って、908号から
1008号へ

③ 金庫を積んで、1008号から1007号へ



④ 1007号から1006号へ



⑤ 1006号から906号へ



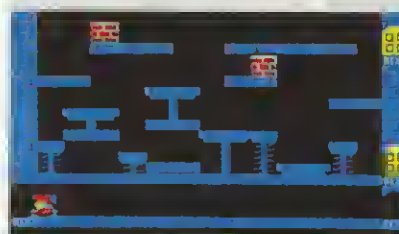
⑥ 906号から907号へ



⑦ 907号から906号へ



⑧ 906号から905号へ



⑨ 905号から904号へ

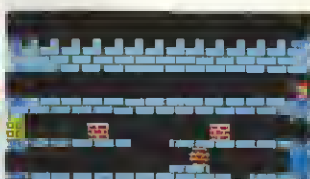
⑩ 金庫とレンガをつぶして、904号
から1004号へ⑪ エレベータで屋上に出て、1004号
から1005号へ



⑫1005号から1006号へ



⑬1006号から1007号へ



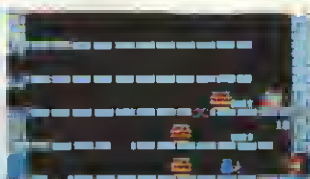
⑭1007号から1008号へ



⑮バリアを通り抜けて、1008号から908号へ



⑯レンガを積んで、908号から909号へ



⑰909号から910号へ



⑱右のエレベータで、910号から1010号へ



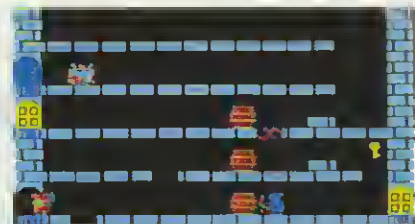
⑲はいこのトビラです

909～1009

アクション度 6点 パズル度 8点 セーブ度 8点

姫の部屋への道パート2

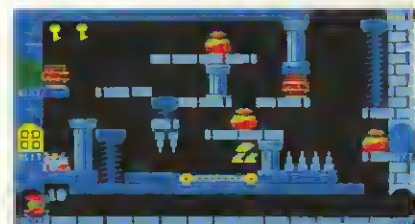
こんどは姫の部屋の、左側の青いトビラにいく道順を連続写真で説明しよう。



909号から908号へ



908号から907号へ



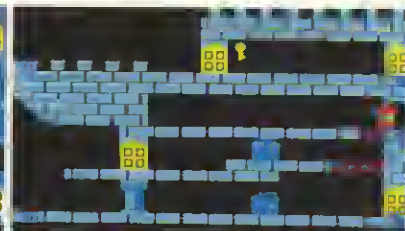
907号から906号へ



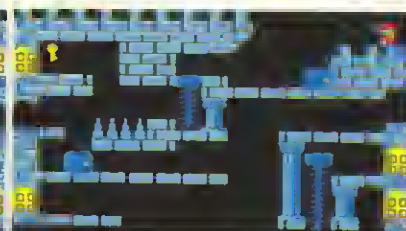
906号から905号へ



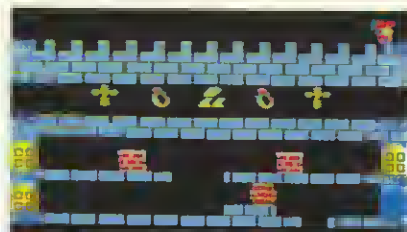
レンガを積んで、905号から1005号へ



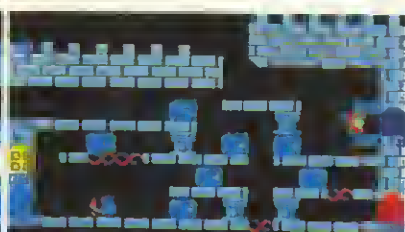
1005号から1006号へ



1006号から1007号へ



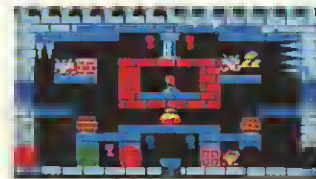
屋上を通過して、1007号から1008号へ



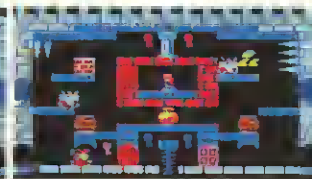
はい、このトビラです。

姫の部屋

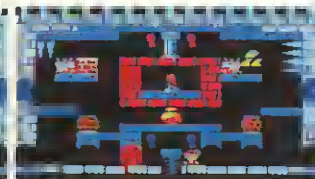
ラファエル王子の長い旅も、いよいよ終わりに近づいてきたようです。お姫様の部屋の解説をしてしまおう。第9ブロックに入ると、簡単にこの部屋にくることができるね。でもこの部屋は、な、な、なんと六回も出たり、入ったりを繰り返す驚異の部屋だったんだ。



まずは、水色のトビラを開けて、緑の鍵を取る。取ったあとは右にもどるしかない。



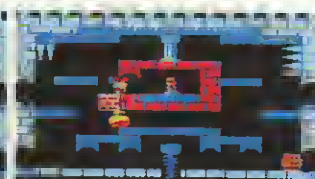
左の赤いトビラから入って、緑のトビラを開けて、紫の鍵を取る。



右から入って、紫のトビラを開けて、青い鍵をふたつ取る。



右上の青いトビラから入って、赤い鍵を取る。このとき必ず、左の戦士をつぶしておくこと。出口は左下だ。



左の青いトビラから入って、いよいよ姫との対面だ。ここからさきは、ふせておくことにしよう。自分自身でやってみることだね。

毎日毎日徹夜の日が続き、視力は落ちるわ、
ハラは出るわ、もう体をガタガタにしながら作って
しまいました。わかりにくい所もあったらうな…
とは思いますが、できる限りのことはやりました。
ゲームのプロデュースという仕事をしている者にとって、
必勝本を作るというのは夢のまた夢です。
こんな夢を実現させてくれた皆様、そしてキャッスルを
楽しんでいた皆様すべてに、
この場をかりて御礼を申し上げます。
さあ次は、とがったゲームを作るんだーい。

新保剛平

MSX

キャッスルエクセレントスーパーヒントブック

1986年12月8日 初版発行

定価480円

著者 新保剛平・竹山正寿

発行者 塚本慶一郎

発行所 株式会社 **アスキー**

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

版 権 東京4-161144

TFL (03)486-7111 (大代表)

出版営業部TEL (03)486-1977 (ダイヤルイン)

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部
について、株式会社アスキーから文書による許諾を得ずに、いかな
る方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

編集担当 秋山耕一

印刷 大日本印刷

ISBN4-87148-035-6 C3055 ¥480E

